DibujArte

EDITO POSTER S.A.
#24 $20.00 Mex 2.50 Dls

PROGRAMAS DIGITALES

OPEN CANVAS

PHOTOSHOP

PAINTER

CLASES DE ACUARELA PASO A PASO

DIBUJO A LA MEXICANA PARTE 1

CON ESTE EJEMPLAR ENTRAN 2 AL PRECIO DE 1 A tnt 7

EDS

REVISIÓN DE PORTAFOLIOS A COLOR

erik.eds@gmail.com

Categoría ILUSTRACIÓN

GANADORES DEL GOJI DE BRONCE EN COMICMANÍA 2004

3er. LUGAR
TEMA "NO MÁS BASURA"

Mónica Rocio Cruz Arcos
Oaxaca
13 años

Cindel Gabriela Rodriguez Ramirez
Tlalnepantla, Edo. Méx.
16 años

3er. LUGAR
TEMA "YO CONTRA LAS DROGAS"

EDITORIAL

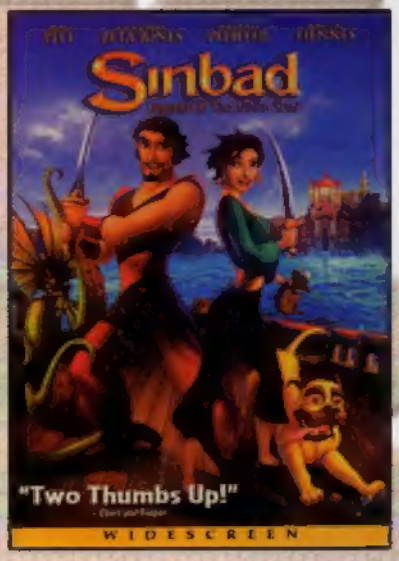
¡Lo conseguimos! Todos juntos, ustedes y nosotros, al fin hemos conseguido que DibujArte se presente en ediciones a color, después del gran éxito de nuestro Especial, éste es el primer número en forma con páginas a cuatro tintas, en las que podrán checar diversas técnicas de coloreo, tips sobre el color y muestras más específicas de cómo dominar programas digitales con lo que, de hecho, iniciamos las clases.

Lo último en técnicas de expresión es el coloreo digital y año con año las diferentes empresas programadoras tratan de que su producto se coloque en la cúspide del gusto de los usuarios, haciendo que la computadora emule lo más posible a la realidad. Sin embargo, hay que notar que, a fin de cuentas, el color digital es eso: Color en bits, emulación de la realidad, aunque no por ello merece menos mérito que las técnicas "físicas". La vieja cantaleta de: "Es que la computadora lo hace todo" pierde su coherencia cuando descubrimos que el que le indica a la máquina qué hacer es uno mismo y que de igual manera debe uno de conocer de qué manera actúan los pinceles y las herramientas de los programas para saber utilizarlos.

Comienza pues a leer y esperamos que estas clases te sean útiles para la práctica y el eventual dominio de los programas digitales.

Para dejarlos en paz de una vez, les recomiendo un par de películas que hacen uso de técnicas digitales que emulan las tradicionales de la animación. (Y reiteramos que no por ello merecen ser menospreciadas). Una es El viaje de Chihiro, del maestro Hayao Miyazaki, que ya puedes conseguir en español en tiendas departamentales . La otra es Sinbad Legend of Seven Seas, que tiene efectos digitales impresionantes en verdad. Si compras el DVD también podrás escuchar a Brad Pitt y a Michelle Pfiffer haciendo un magnífico trabajo de doblaje.

Carlos Carbajal Cuevas
Director
dibujarte2003@yahoo.com.mx
www.editoposter.com



ÍNDICE

Open Canvas.....2
Acuarela 10
Revisión de portafolios.....16
Estilo mexicano 18
Painter 26
Concurso de dibujo.....38
Texturas en Photoshop..... 40

DIRECTORIO.

Juan Antonio Flores Valdovinos
Editor Responsable

Carlos Carbajal Cuevas
Director

Juan Carlos Hernández
Director de Arte

Laura Bárcena
Diseño de Interiores

Georgina Chacón
Izumi
Tozani
Escorza
Clases de Dibujo

CESS
Colaborador

Lesly Z. Marín Hernández
Asistente

Tozani
Portada

Delfina Fuentes
Correctora de Estilo

Martha García de la Rosa
Preprensa Digital

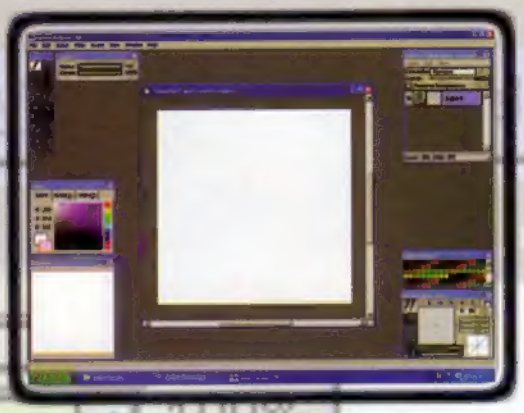
COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #24 **ABRIL 2004**
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicada Mensualmente, Por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS e-mail: jfv38@hotmail.com** Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDITOPOSTER S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Deberi Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. **04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 1/432"00"/15273 Certificado 11742 19/Oct/2001 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** Exp. 1/432"01"/15273 Certificado 8440 18/Dic/2001 **Impresa en Mexico Copyright © 2000.**

Open Canvas

Ginilla

¿Qué pensarías si te dijera que hay un pograma que pesa menos de 5 Megas que puedes bajar de Internet y que te da terminados impresionantes en el coloreo digital?

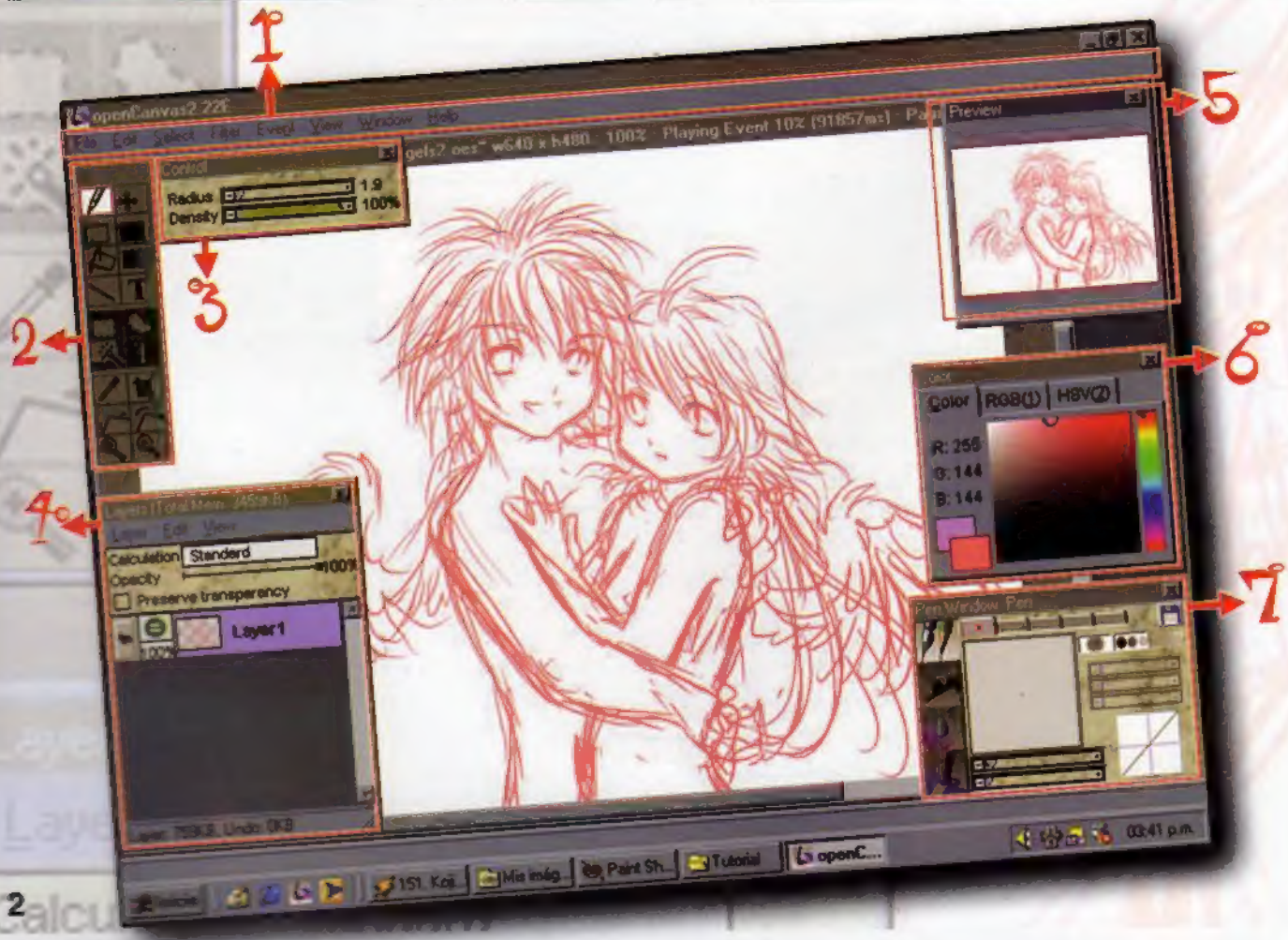


Suena casi imposible, pero el Open Canvas es una realidad con la que muchos artistas realizan sus trabajos y practican en la Red, obteniendo ilustraciones de calidad muy cercana a la de programas más poderosos como el Photoshop o Painter.

La interfaz es fácil de manejar, nada que no se pueda aprender con un rato de práctica, analicemos un poco los elementos.

1. Barra del Menú. Para salvar y abrir archivos, exportar y abrir eventos. Experimenta un poco.
2. Paleta flotante de Herramientas. Aquí están los diferentes componentes para trabajar, ya sean de selección, movimiento, o brochas.
3. Para los que no poseen tableta digital, la herramienta flotante 'Control' sirve para ajustar la densidad y el tamaño de brocha para el mouse.

4. Herramienta flotante de Layers o Capas.
5. Paleta Preview. Te muestra en miniatura el avance de tu trabajo.
6. Herramienta flotante de selección de color. Básicamente de aquí tomas los colores para trabajar. El color en uso es el que se ve por encima de los dos cuadros pequeños.
7. Herramienta flotante pluma-acuarela-airbrush-blur-borrador. Aquí seleccionamos los pinceles y sus características.



Ahora vamos a verlas un poco más a fondo.

La paleta flotante Pen Window tiene varios elementos con los que puedes ajustar tus pinceles y plumas:

1. Pen (Pluma): Ésta sirve generalmente para delinear, o bien, dar colores planos al dibujo, sin características especiales.

2. Watercolor (Acuarela): Muy eficiente para el coloreado, tiene más características especiales que las demás herramientas:

Effect on **Canvas Color**: Es el efecto que le quieres dar sobre el color que está puesto, sirve para que sea suave o fuerte el color que intentas poner encima de otro.

Effect on **Surrounding Color**: Efecto sobre el color circundante, puedes hacer que el brochazo se lleve un poco (o nada) del color que está cerca, de modo que da un efecto de degradación muy suave.

Gradient Lenght: Efecto de degradado, decides qué tanto tardará el color en dar su máxima saturación.

3. Airbrush (Aerógrafo): Coloreado muy difuminado, sirve muy bien para dar degradados muy tenues y suaves. Tiene una sola característica especial:

Brush Interval: Sirve para dar el tipo de difuminado, ya sea muy bajo o alto.

4. Blur (Desenfocar): Para difuminar, y también sólo tiene una característica especial:

Intensity of Blur: Que viene siendo la intensidad de difuminado.

5. Eraser (Goma): Es el borrador, sin características especiales, pero con los reguladores de tamaño.

Para cambiar de herramienta o de lugar, basta con apuntar a la herramienta a cambiar y aparecerá otra, selecciona la nueva y listo.

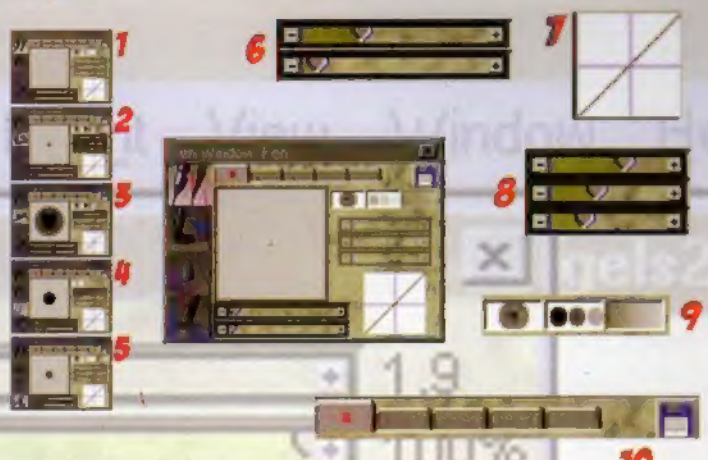
Además de ello, en todas las herramientas de brochas hay variantes modificables, las cuales son:

6. Barras de tamaño de brocha:

Barra 1 (Start Brush Size): la primera viene siendo para el tamaño inicial de la línea a marcar, el tamaño varía y puedes hacer que una línea empiece desde un pequeño punto, o desde el tamaño original de la brocha.

Barra 2 (Maximum Brush Radio): Ésta segunda es el tamaño original de la brocha, puedes cambiarlo de tamaño hasta 200 pixeles de radio.

7. Indicador de Presión. Al mover la línea diagonal de este cuadro se modifica la presión de la brocha que estés usando, esto es para los usuarios de Tableta digital.



8. Características especiales. Son tres barras que modifican el estilo de las brochas que uses. Para identificarlas sólo señala con el mouse una de las barras y aparecerá su función y valor.

9. Modificadores de Brocha:

Efficiency of Brush Size by Pressure (Enseguida del cuadro en blanco, es un rectángulo con una bolita gris y negra): ésta es la herramienta para activar el tamaño de la brocha dependiendo de la presión, se trabaja mucho mejor si posees una tableta, y esta herramienta tiene sus variantes:

Brush Opacity (rectángulo con círculos en degradado): Ésta también es una herramienta para los poseedores de tableta, con él puedes hacer que tus trazos tengan diferente opacidad.

Hardness (rectángulo con degradado): Esto afecta en la suavidad de la brocha, sólo disponible en Eraser y Watercolor.

10. Y por último, está la opción de **salvar un tipo de brocha**, en la parte de arriba verán una hilera de pequeños rectángulos y a su derecha, un signo de diskette, los primeros sirven para determinar el lugar donde quieran salvar la brocha y el diskette es para dar por guardado un tipo de brocha, se pueden salvar hasta cinco brochas diferentes.

Y ahora veamos los elementos de la Paleta de Herramientas y para qué nos sirven.

A. Brochas, vistas anteriormente.

B. Mueve una figura de su lugar original.

C. Marca cuadros, polígonos o círculos sin relleno.

D. Marca cuadros, polígonos o círculos con relleno.

E. Bote de pintura, para rellenar el espacio que hayas seleccionado.

F. Degradación de color, el degradado se hará con los colores que se muestren en la herramienta flotante de color.

G. Traza líneas Rectas o polígonales.

H. Texto.

I. Selecciones, ya sean de cuadrados, círculos, polígonales o a mano alzada.

J. Selección automática (varita mágica).

K. Texto sin relleno, sólo seleccionado, tú lo rellenas como gustes.

L. Selección de color.

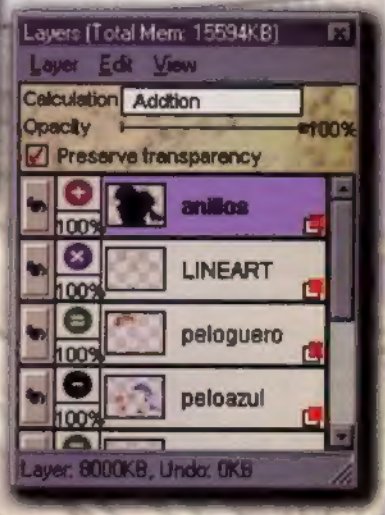
M. Selección de un cuadro específico, lo que no sea seleccionado será eliminado.

N. Movimiento del canvas y rotación del canvas, lo que hagas ahí no afecta al dibujo.

O. Zoom.

OPEN CANVAS

Ginilla



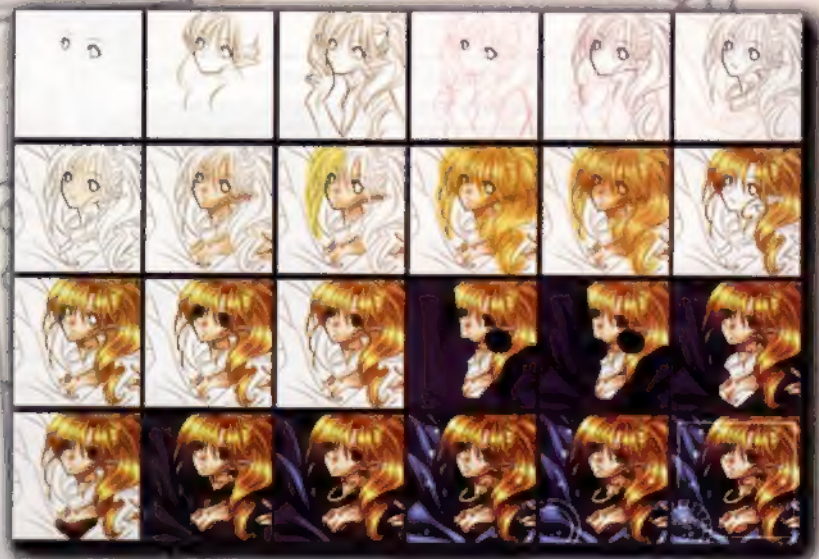
Paleta flotante de Selección de Color:
Hay de tres tipos, ya sea el normal, el RGB y el HSV, todos son lo mismo, y enseguida se tienen dos colores, puedes intercalar y escoger los colores para la degradación.

Herramienta flotante de Layers o Capas:
Hay cuatro tipos de Layers:
Standard (Con signo =): Es el de uso corriente y el más útil. Dependiendo del acomodo de layers cubrirá o será cubierto por lo que contenga otro Layer.
Multiply (Con signo X): Muy útil para cuando no hay transparencias, éste es el que se debe usar en un layer de líneas o en un scan.
Addition (Con signo +): Tipo especial de layer, lo que se coloree ahí afectará a los layers de abajo, dándoles brillo. El negro es el color sin brillo, y el blanco es el brillo absoluto.
Subtraction (Con signo -): Tipo especial de layer, lo que se coloree ahí afectará a los layers de abajo, aquí el color que escojas tendrá el color contrario al momento de aplicarlo (ej.: si es azul quedará naranja).

Estos layers se pueden acomodar a gusto, cambiarles el nombre y su opacidad.
Y cuando deseas que algún coloreado no salga de donde ya habías marcado sólo hará falta marcar con una palomita el cuadro que dice "Preserve Transparency".

PARA GUARDAR LA ANIMACIÓN DE TU DIBUJO :

Tal vez sea la característica más especial del programa, así puedes ver el proceso de creación de un dibujo una y otra vez y aprender así las mejores técnicas si llegas a tener una buena animación en tus manos.
Una vez que tengas tu dibujo hecho, en el menú busca "event" y selecciona "save", así de simple, esto se guardará en un archivo .OES. Pesa dependiendo de cuánto fue el proceso que hiciste. Y el "save with preservation" es para asegurar que ese archivo jamás se modificará.
Al abrir una animación puede ser que la animación se vea muy rápida, para ese caso pon el menú "event" y selecciona "slow", si deseas pausar escoge "phase" y si deseas detenerlo completamente, selecciona "end playing" (una vez hecho esto no podrás seguir la animación de nuevo hasta que la abras otra vez).



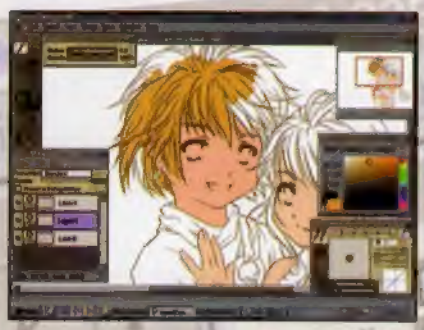
OPEN CANVAS

Ginilla

Para esta ilustración, nuestras principales herramientas serán la pluma, las acuarelas, el blur y el borrador.

Empezando, usé la pluma para hacer el boceto previo, después se agrandó a un 160% y de ahí se tuvieron que crear tres layer más (en Standard) para hacer las líneas por separado de los ojos, cejas y bocas, el cabello y la ropa. Una vez perfeccionado se unen todos los layers en uno (excepto el boceto, ése se borra).

Para los que están empleando un dibujo previo o escaneado, usen el layer del dibujo y conviértanlo a Multiply.



A la hora de colorear tengan en cuenta qué colores emplearán para cada cosa, y todos los layers que usen para el coloreado SIEMPRE deberán estar debajo del layer de líneas, para que el color no lo cubra.

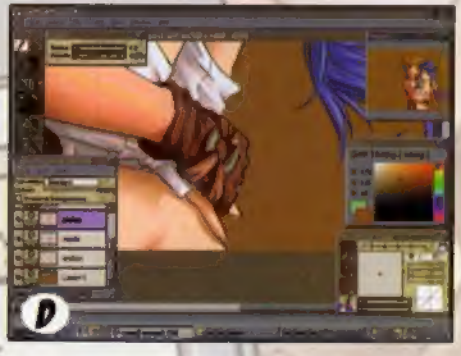
Aquí se harán varios layers para colores planos, y se usará la pluma con la brocha más gorda y sin degradados para que el color siempre esté plano, ten siempre en cuenta que puedes colorear tantos elementos como puedas, siempre y cuando no se junten esos colores en un solo layer, para que a la hora de sombrear no nos dé problemas. Por ejemplo, las pieles de los personajes jamás se juntan por lo cual puedes colorear las pieles en un solo layer, y veremos que el pañuelo en el brazo del niño también está apartado del color de pieles, por lo cual también lo colorearemos.

Una vez terminados los colores planos, daremos inicio con el sombreado, para ello marca en la herramienta flotante de layers la palomita de "preserve transparency" en todos los layers, para que a la hora de sombrear no se salga jamás del coloreado plano que se ha puesto.

Para sombrear emplearemos las acuarelas, toma en cuenta desde un principio dónde irán la luz y sombra, y para comenzar hay que escoger un color un poquitito más rosadito para todos los elementos y sombrear con ellos, se verá un poco raro al principio pero después dará una sensación agradable. (A)

Después de sombrear de rosado todos los layers comenzaremos de nuevo a sombrear, pero esta vez con sombras normales, para ello escoge de nuevo el color base, y de ahí haz el color un poco más oscuro y saturado, y moldea el color de modo que a la hora de sombrear no quede muy fuerte la sombra a comparación de la rosada, ahora se sombrea exactamente lo mismo que lo rosado, pero sin cubrirlo totalmente para que quede una pequeña esencia rosa (B).

Y si se desea, después de sombrear normalmente puedes escoger un color más oscuro para un tercer sombreado, para éste dibujo se usaron tres colores de sombras. (C)



Puede que con el coloreado de acuarelas queden un poco raro los trazos, para arreglarlo usa la herramienta de blur y aplícalo donde sientas que sea necesario, todo eso para que dé la sensación de que no siempre fue a brochazos.
Y en el caso del cabello sí puedes dar los brochazos de manera que dé la sensación de que es cabello y no sólo una plasta con sombras.
Ahora crea un layer hasta abajo y píntalo de cualquier color, sólo que sea oscuro, para hacer notar todos esos elementos salidos de línea y borrarlos, para eso desactiva el "preserve transparency" en todos los layers. (D)

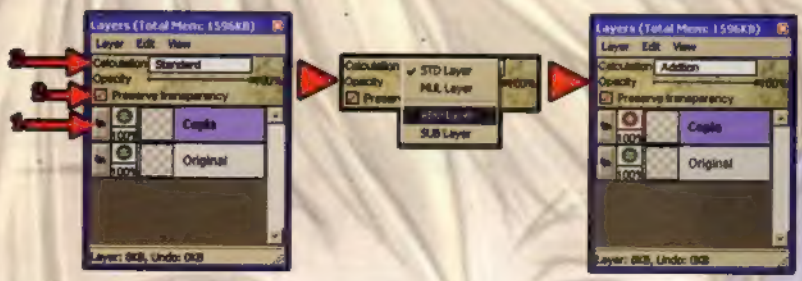
OPEN CANVAS

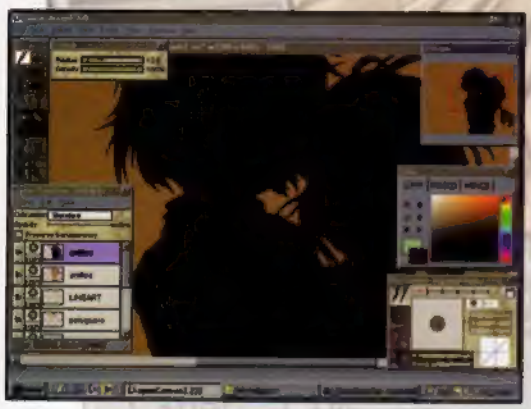
Ginilla

Ya está listo el sombreado, aunque se ve muy opaco... entonces vamos a ponerle brillo al cabello y a todo lo demás.
Y para ello tendremos que copiar todos los layers (menos las líneas si es un scan) y convertir todas las copias en un solo layer, de manera que todos los layers principales queden intactos. Ahora el layer copia (1) se moverá hasta arriba de los demás, busca que el layer copia esté en "preserve transparency" (2), y de ahí vamos a colorearlo todo de negro.

Todo se ve negro, pero ahora convierte ese layer en Addition (3) y verás que todo se vuelve normal de nuevo, ya que el layer Addition es para hacer brillos y el negro es la ausencia de brillos.

Para aplicar los brillos de nuevo usaremos las acuarelas. Al tratar de escoger color, no elijas uno que esté cerca del blanco, usa un color un poco oscuro y muy saturado para mejores resultados. Para el cabello de la chica se optó por un azul oscuro, a la hora de aplicarlo nota que se ve de un azul brillante; así, igual con el cabello amarillo, usa un azul oscuro para un buen brillo.

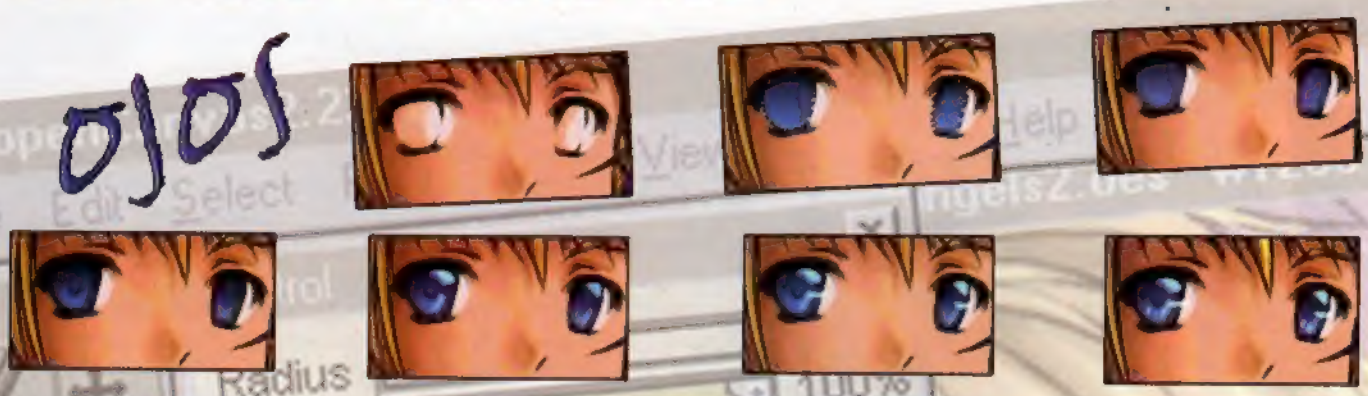




Cuando hagamos el brillo de la piel y todo lo demás, usemos colores oscuros que estén entre el naranja y amarillo, para que parezca que es un brillo cálido; se puede emplear en casi todos los elementos menos los azules ya que en éstos no se notan, ahí intenta con otro color.

Y por último, para dar sensación de un cabello despeinado, haremos los mismos brillos de cabello, pero con la herramienta de pluma y que sea de brocha delgada, así da una mejor sensación, y si tienes en cuenta un fondo de otro color que no es blanco entonces desactiva el "preserve transparency" en el layer Additon.

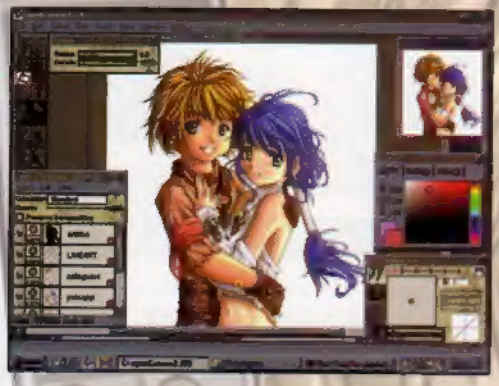
ojos



Los ojos se hicieron después de sombrear las pieles, ya que en este caso los ojos no tienen líneas definidas que separen un elemento de otro.
Para empezar la base con acuarelas se hizo de blanco para que no se vea muy marcado.

Luego se seleccionan los ojos, para hacer múltiples selecciones deja presionado Shift al añadir una nueva selección. Una vez seleccionado dónde pondrás los colores escoge primero el color de ojos, uno que sea oscuro y otro claro, de ahí escoge la herramienta de Degradado y aplícalo de manera que quede el color oscuro arriba y el claro abajo. Ahora deselecciona y verás los ojos más definidos.

Para el iris usa el color oscuro para rodear, y para hacer la pupila puedes escoger el color oscuro o el negro para marcarlo.

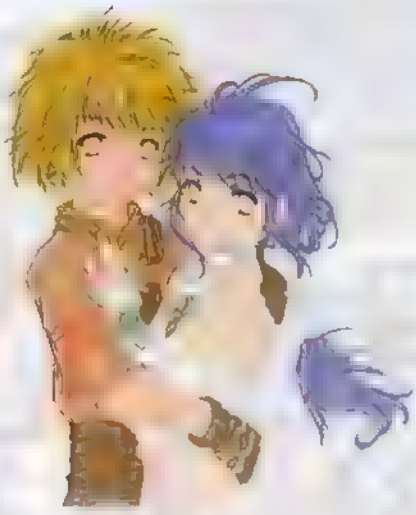


Ahora, en el layer addition, haz los brillos, en éste escoje un azul oscuro o claro, el resultado depende del color.
Empezamos con el brillo principal, le da buena sensación, y de ahí puedes hacer brillos anexos para darle sensación de profundidad.

¡Listo! Terminado el dibujo principal puedes darle el fondo que gustes, en este caso se dejó en blanco.
Gracias por leer este pequeño tutorial y espero te ayude. Sirve mucho que practiques con todas las herramientas, aunque son pocas son muy efectivas.

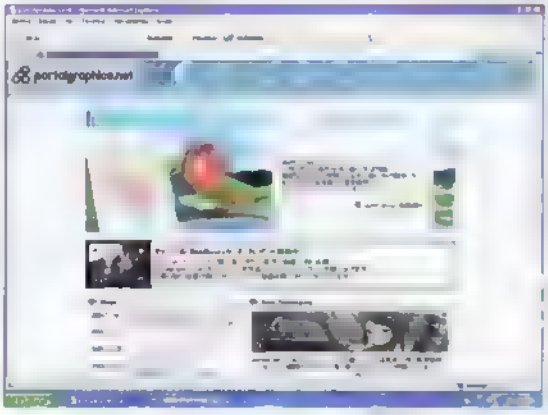
OPEN CANVAS

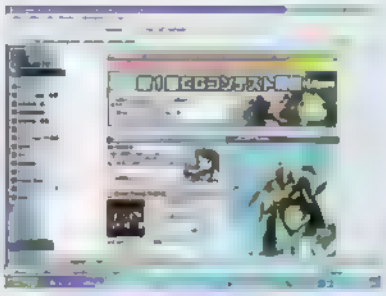
Ginilla



Observa aquí las partes que se colorearon en cada Layer. Nota que cada uno tiene colores diferentes y que no se tocan entre ellos.

Para obtener el Open Canvas y descargar eventos de donde podrás aprender más cosas.



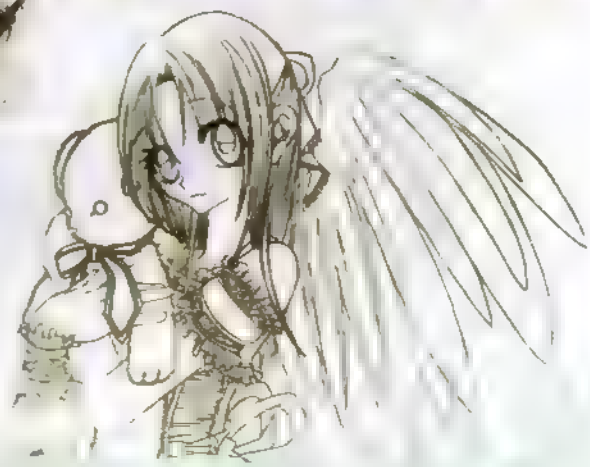


La página oficial está en japonés (ve la dirección al pie de esta página) pero puedes escribir el nombre del programa en cualquier buscador (como Google, Altavista o Yahoo) y acceder a varias páginas de donde puedes descargar una versión anterior. El programa es una prueba que dura 30 días, si después de ese lapso deseas seguir usándolo con todas sus características deberás pagar una cuota que puede variar de sitio a sitio. Busca el procedimiento de cada descarga para saber qué hacer.

Muchísimas gracias a Gina por su tutorial, esperemos más tips de ella en próximos números.

El estilo manga se ha hecho muy popular en el mundo y, obviamente, las técnicas que los japoneses usan se vuelven tema de investigación para poder saber cómo los artistas del País del Sol Naciente son capaces de crear cosas tan bellas. Nosotros te presentamos la técnica de acuarela que muchos artistas, principalmente del género Shojo, usan, pero recuerda que lo importante es que pulas un estilo propio y sólo con práctica y estudio lograrás convertirte en un experto.

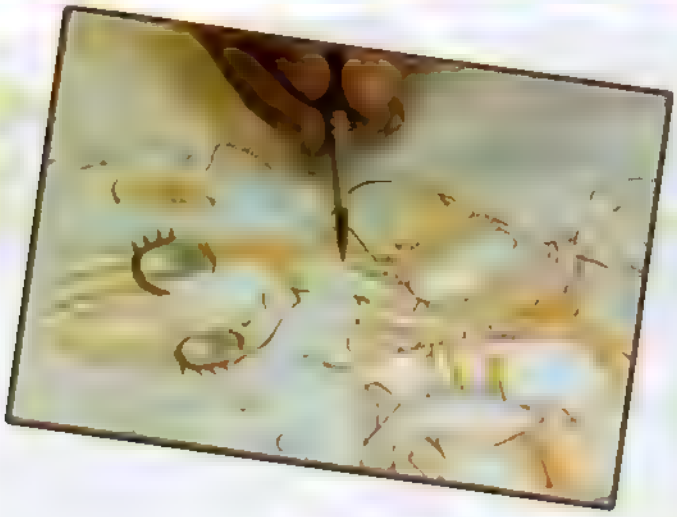
Puedes usar acuarelas en tubo o líquidas, hay marcas variadas, busca y usa la que mejor te convenga tanto por precio como por calidad. El papel que se usó en esta ilustración es Canson, que tiene un poco más de algodón y cuya textura te permite hacer efectos interesantes. Si no encuentras Canson, puedes usar Fabriano, que es más fácil de hallar. Sobre pinceles, usa redondos, preferentemente de pelo de camello y usaremos también un pincel de forma plana.



Después de dibujar tu ilustración, haz una copia en mesa de luz o sácale una fotostática y atrás del dibujo raya con un lápiz las zonas que se vayan a pasar al Canson. Para este trabajo se rayaron zonas negras y azules, ya que la técnica que se va a aplicar en el cabello lo necesita.

Luego de haber pasado tu dibujo original al papel Canson, debes montarlo en una base que soporte la humedad sin deformarse, usa Masking Tape para fijarlo (checa el número 20 para más detalles).

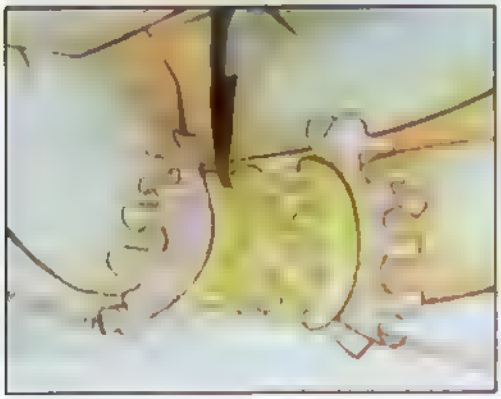
Izumi entinta de manera muy fina usando plumilla y tinta Winsor & Newton color café, pero también puedes usar de marca Pelikan, u otra que encuentres en tu localidad, lo importante es que sea café. Si no encuentras, usa lápices de colores con la punta muy fina y delínealo firmemente. Ahora debes dejar que el entintado seque por lo menos unas 12 horas, para evitar que se corra. Observa que el cabellos tiene líneas azules, esto es porque durante el proceso las líneas se van a cubrir y el azul es un color que no cuesta tanto trabajo tapar.



En un proceso normal el papel debería ser humedecido completamente antes de trabajar, pero este estilo maneja la acuarela ¡en seco!; es decir, que se humedece sólo la parte a trabajar.

Ya aprendimos anteriormente a colorear la piel, así que ahora nos enfocaremos en las texturas y efectos de todo lo demás. Recuerda siempre dónde está tu fuente de luz para que coloques las sombras adecuadamente.

Para los holanes usa un tono rosa muy suave y no marques sombras muy contrastadas. Cuida de buscar un tono más rosado que la piel para que no se confunda una cosa con la otra. Siempre coloca la base en tono suave primero y ve sombreando con tonos más intensos. Recuerda que el tono lo puedes modificar de la manera en que cargues el pincel de pintura. Mientras menos pintura tomes, más claro será el color.



Para el brazalete, que es de apariencia metálica, coloca una base en amarillo muy clara y sombrea con tonos más oscuros sin degradar demasiado la sombra, debes trabajar las sombras duras, ya que el metal casi no refleja degradados, sino más bien formas cortadas. Observa alguna pulsera que tengas o un reloj para que entiendas mejor esto. Usa colores cafés y ocres para las sombras, pero nunca llegues al negro. Remata con líneas muy delgadas para dar finura al detalle; puedes, incluso, dar el terminado con lápiz de color café muy fino.

El peluche es un trabajo que tal vez no te salga a la primera, pero es bastante fácil de lograr cuando ya lo dominas.

Primero humedece la sección que vas a colorear (en este caso, el brazo del oso) y luego, usando un pincel redondo, aplica una capa de color base. No importa si no se ve uniforme, es sólo la base .

Ahora aplica una segunda capa (el papel aún debe estar húmedo) pero esta vez ¡punteando! con el pincel de manera que consigas una textura ¡granulosa! Recuerda respetar tu fuente de luz .

Da una tercera capa, pero esta vez usando un tono más oscuro. Sigue punteando para dar textura .

Usa un pincel un poco húmedo y cárgalo con un tono más oscuro, pero afina mucho la punta y sombrea usando pequeñas líneas que semejen el peluche. No sigas un ritmo, coloca líneas en todas direcciones, pero siempre muy cortas, respetando la fuente de luz. En este paso marca la línea del contorno con muchos ¡pelitos!

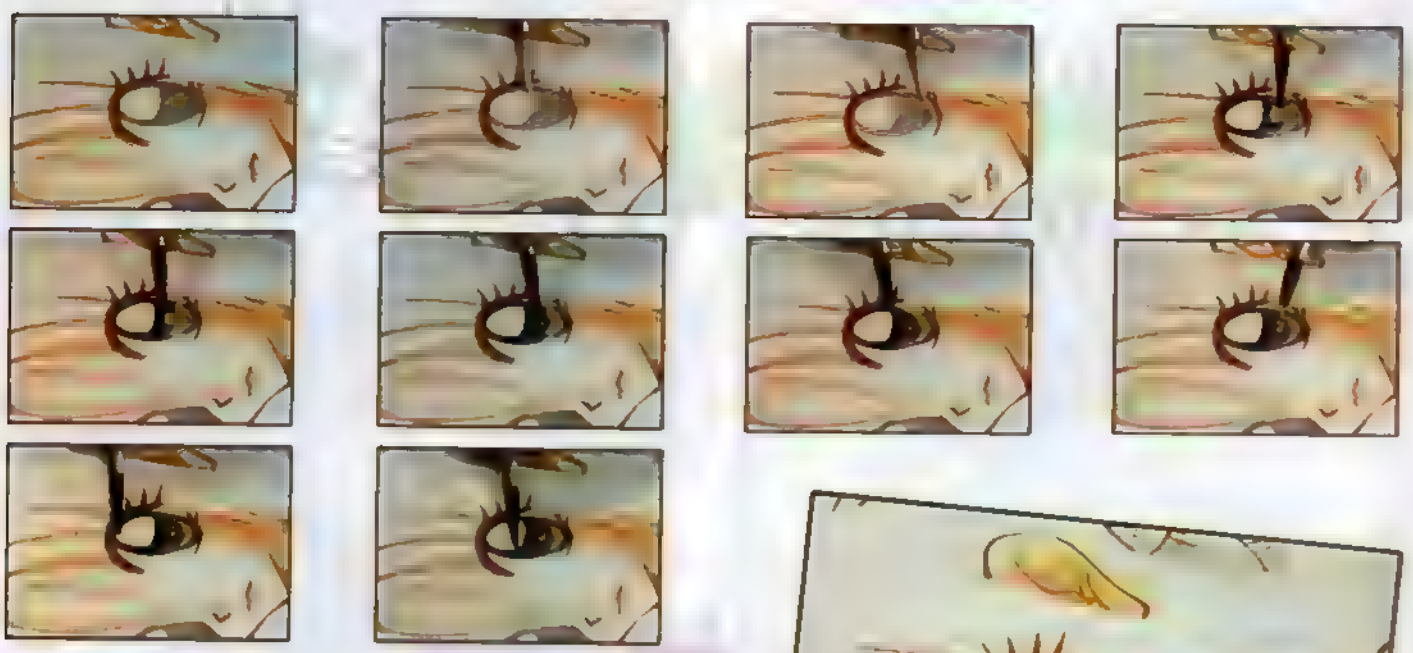
Marca bien las formas y realiza líneas concéntricas hacia algunos puntos, recuerda que el objetivo es dar un volumen que se aproxime mucho a la realidad .

Define con un tono aún más oscuro, pero nunca que sea negro. Checa las pequeñas líneas bajo los dedos de la chica que dan más realismo al contacto entre ella y el peluche .

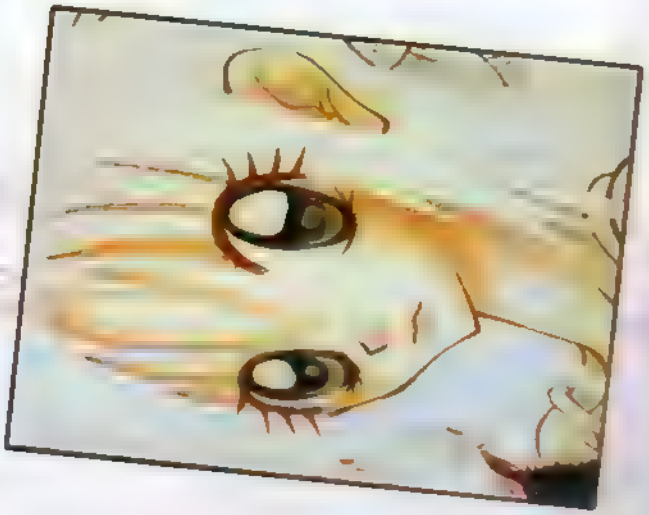
Ya que tengas todo bien sombreado, dale brillos usando una pluma de tinta blanca (Gelly Roll), haciendo trazos muy finos y cruzados en las partes iluminadas y donde se marca la diferencia entre luces y sombras

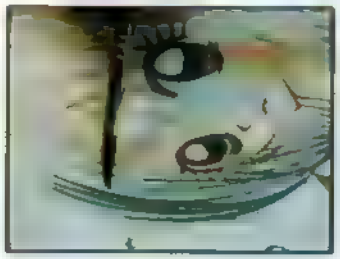
Para la corbata es más o menos la misma técnica. Coloca la base clara sobre la sección ya húmeda y luego sombrea ¡punteando! Dale el efecto de afelpado sólo al decorado. Primero, pinta la línea sin efecto sobre la superficie semi-seca; luego, pasa el pincel mojado, sin pintura, para que la línea se degrade un poco y, por último carga, un poco de pintura con el pincel y pásalo lentamente para que el color se expanda en finas hebras.

PARA LOS OJOS

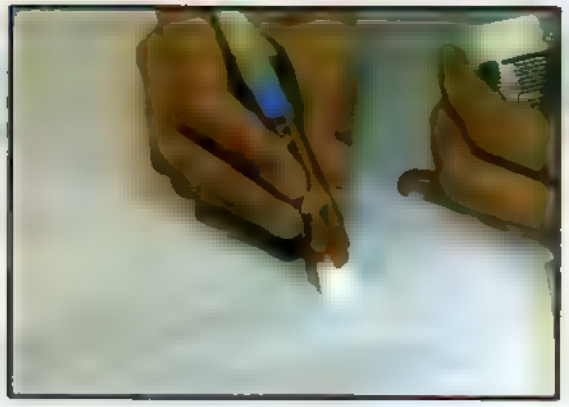


Pinta una base bien delineada de color en seco, no debes humedecer previamente. Quita un poco de la base con el pincel sólo húmedo y pinta alrededor de la pupila con un tono más claro, éste es el inicio para darle volumen. Marca las pupilas, pero no completas, sólo da la intención de dónde va a estar y deja espacios blancos donde quieras que vaya un brillo. Después, con el pincel húmedo y sin color, comienza a degradar los tonos hasta que los contornos de toda la pupila se vean suaves. Pasa un poco de pintura clara para realzar el volumen. Retoca todos los bordes duros de los brillos más grandes y ¡Voilá! Puedes agregar más brillos con la pluma de tinta blanca si lo deseas.





Para el cabello es más o menos la misma técnica, pinta en seco los cabellos dejando la parte superior de la cabeza en blanco y las puntas de los cabellos más oscuras. No olvides tu fuente de luz. Ya que has cubierto la mitad del cabello comienza a degradar de abajo hacia arriba, dejando arriba más claro que abajo. Este tipo de cabello no lleva muchos tonos para que no sea demasiado llamativo. Puedes dar algunas sombras, pero no demasiado pesadas.



El trabajo en las alas es muy sencillo. Pinta sombras de tonos azul-grises en las puntas de las alas, es importante que la mayor parte de éstas se mantengan blancas. Una vez que termines de colocar todas las sombras, usa un pincel plano grande cargado con acrílico blanco y pásalo por la línea del contorno. El pincel debe estar lo suficientemente cargado para abarcar una gran superficie, pero no tanto como para tapar completamente la pintura de abajo. El truco está en tapar las líneas azules, pero tomando la textura del papel, así dará un efecto especial a las alas. Esta técnica puedes aplicarla en infinidad de trabajos con diferentes colores y papeles, obteniendo gran variedad de texturas.

Para terminar, da un contorno degradado a toda la figura.

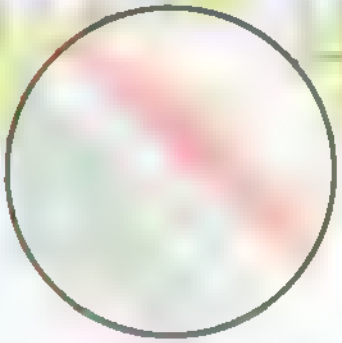
A

Da un poco más de contraste al metal usando minas color café y dibujando líneas delgadas, esto también puedes hacerlo en el peluche del oso.

B

Dibuja detalles como bordados en los listones y telas de tu personaje. Puede ser cualquier dibujo, pero trata de que vaya con la personalidad y estilo de tu ilustración.

Puedes afinar detalles, mira los círculos:



C

Las texturas son importantes y fáciles de lograr con práctica, así como los degradados.

D

Los estampados de la tela serán el tema de acuarela manga de nuestro ¡próximo número! ¡No te lo pierdas!

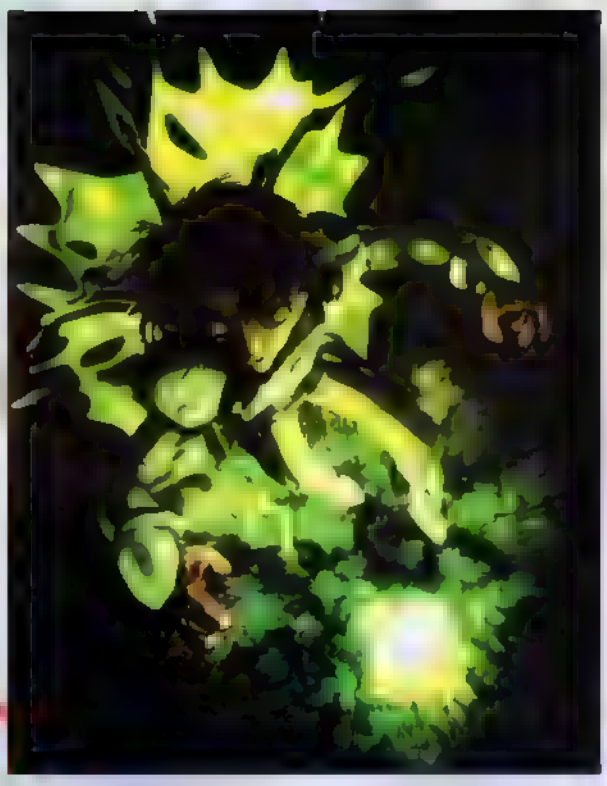
Muchas Gracias a Izumi por su clase. Manden todos sus comentarios a dibujarte2003@yahoo.com.mx

REVISIÓN DE PORTAFOLIOS

Haciendo honor al dicho que a la letra dice: ¡Ten cuidado con lo que pides, se te puede conceder!, henos aquí en la nueva sección para contestar a sus peticiones de revisar sus trabajos para hacerles críticas constructivas dibujarte@cartonista com

O escribe a la editorial

DibujArte
Sección Revisión de Portafolios
Salvador Díaz Mirón # 156
Col Santa María la Ribera
México D F C P 06400



1

Me gusta mucho su [illegible] espero que [illegible] así por muchos [illegible]
La imagen que les mand[illegible] iba a ser para [illegible] pero [illegible] causas de fuerza mayor no pude mandarla a tiempo [illegible] pero les mando ésta para ver [illegible] que pidieron pero ya [illegible]
[illegible]

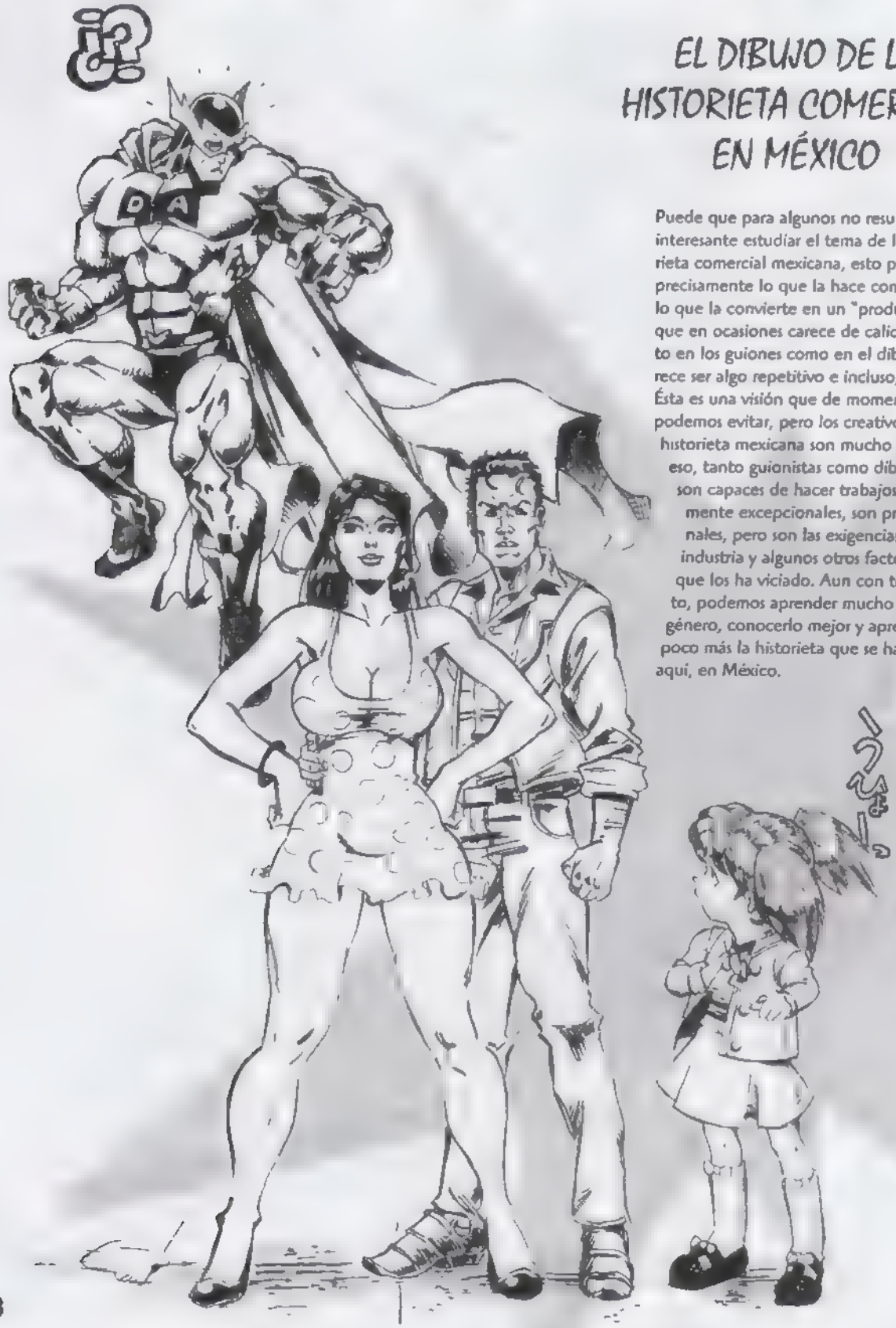
[illegible]

¡Hola, gente de la revista dibujarte!! Mi nombre es Guillermo Pérez, tengo 17 años y vivo en Villahermosa Tabasco Decidí escribirles y mandarles por e-mail algunos de mis trabajos esperando alguna crítica sincera de ustedes y si les gusta ojalá los pudieran publicar ¿de portada sería increíble aunque sé que no son perfectos se vale soñar no?) Como se darán cuenta [illegible] me falta práctica, sin embargo, [illegible] le un año que comencé a practicar el di[illegible] lo japonés y la verdad yo conside[illegible] or buen camino Mi [illegible]

2

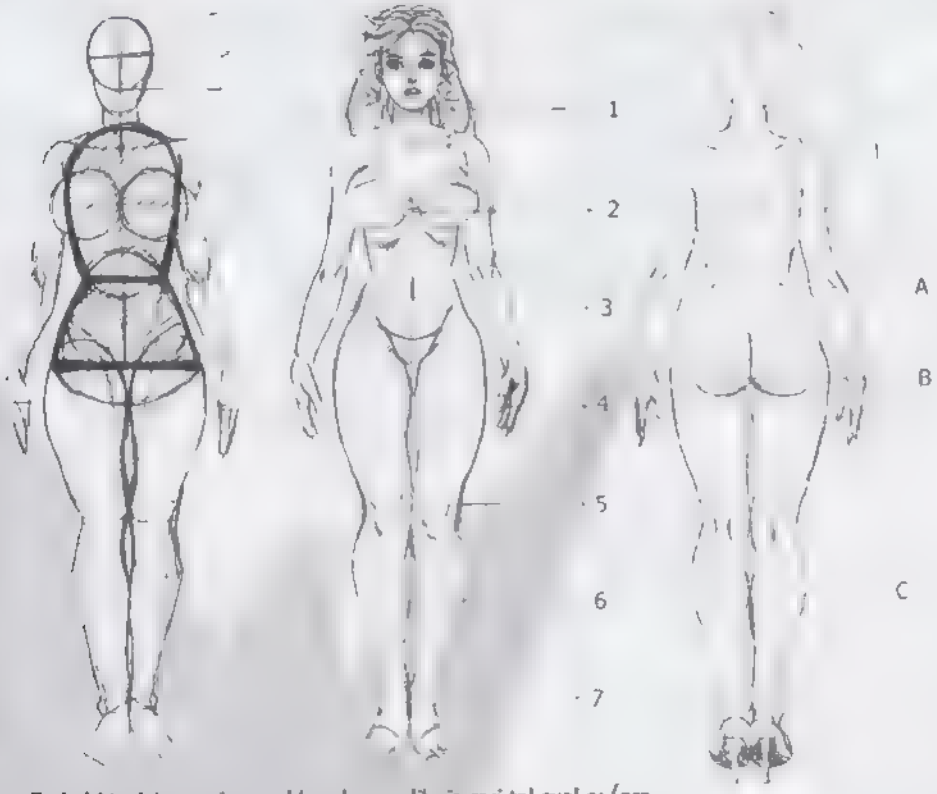
Puedes usar estos dibujos para trabajarlos con la técnica de coloreo que desees, pero recuerda respetar los créditos autorales de cada uno. Así comos el trabajo y esfuerzo de los demás.

© Georgina Chacón



EL DIBUJO DE LA HISTORIETA COMERCIAL EN MÉXICO

Puede que para algunos no resulte muy interesante estudiar el tema de la historieta comercial mexicana, esto porque es precisamente lo que la hace comercial lo que la convierte en un "producto" que en ocasiones carece de calidad, tanto en los guiones como en el dibujo, parece ser algo repetitivo e incluso, vulgar. Ésta es una visión que de momento no podemos evitar, pero los creativos en la historieta mexicana son mucho más que eso, tanto guionistas como dibujantes son capaces de hacer trabajos realmente excepcionales, son profesionales, pero son las exigencias de la industria y algunos otros factores lo que los ha viciado. Aun con todo esto, podemos aprender mucho de este género, conocerlo mejor y apreciar un poco más la historieta que se hace aquí, en México.



En la historieta mexicana el hombre se dibuja casi tal cual es (proporciones, anatomía, etc.), pero por alguna razón los cánones de la mujer son modificados, varían mucho de dibujante a dibujante, pero podemos observar algunas cosas en común.

LA BASE

Algo que es común en el dibujo de la mujer es hacerlas voluptuosas, la base del dibujo será un ovalo fusionado con un trapecio que es más ancho en la parte de abajo, puedes ver que el pecho es en proporción más grande que el círculo que da origen a la cabeza (esto dista mucho de la realidad).

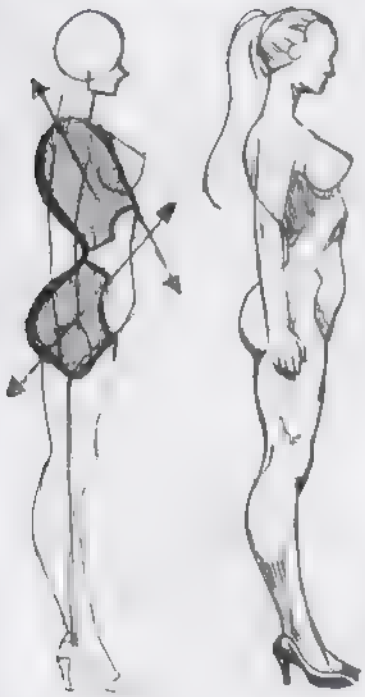
LAS PROPORCIONES

El canon es parecido al de la mujer real en sus proporciones generales; pero, obviamente, la cintura está muy reducida (A), la cadera, que originalmente no debería que ser más ancha que la espalda, lo es tanto que alcanza los hombros (B), las pantorrillas han sido ligeramente aumentadas. La idea es hacer la figura más curva.

El dibujo de la figura terminado

Observa cómo todas las características de proporción ayudan a dar la impresión deseada en la clásica pulsera, la bolsa y sus inseparables zapatillas.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE PROPORCIÓN



A

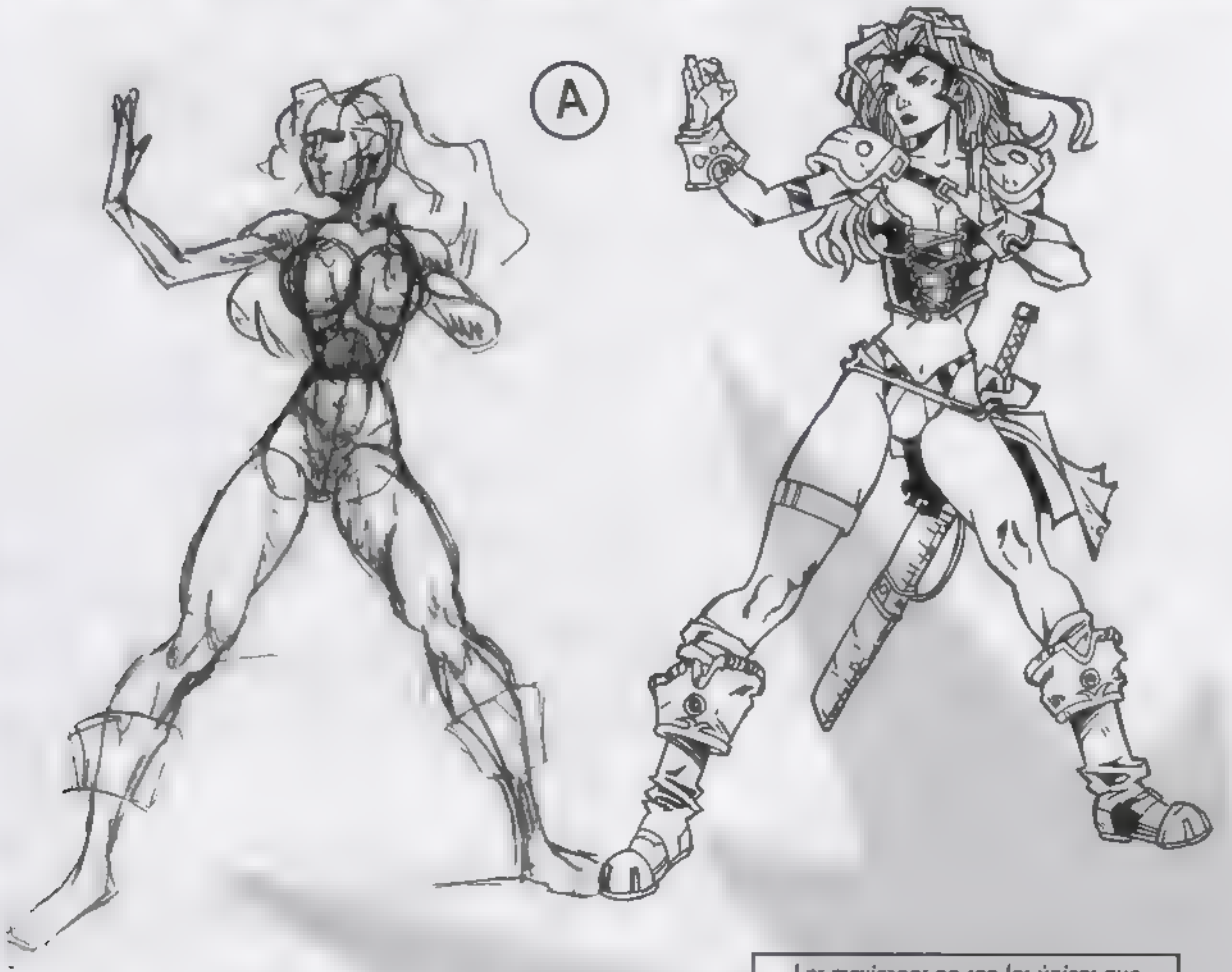
LA POSTURA

Siempre se trata de dar una postura que realce las formas de la mujer, esto es echando el tórax hacia delante y la cadera hacia atrás. (A)

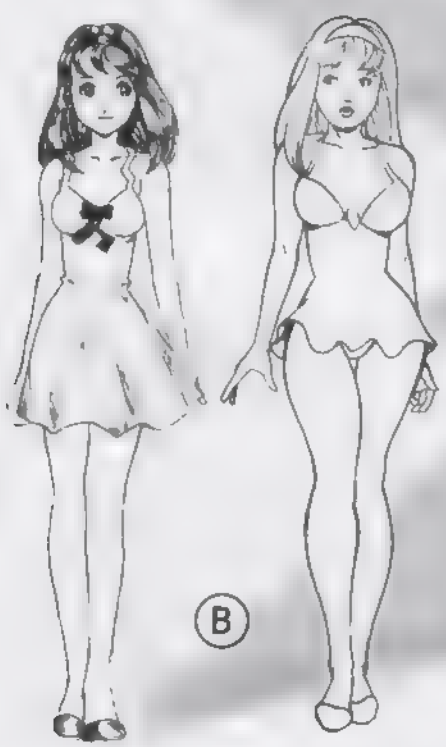
El hombre, como se ha mencionado, se dibuja realista. Los dibujantes tienen un amplio conocimiento de anatomía (B)

Checa los ejemplos, las formas curvas, la postura y, como siempre, la ropa Trata de hacer más evidente su forma de "mango".

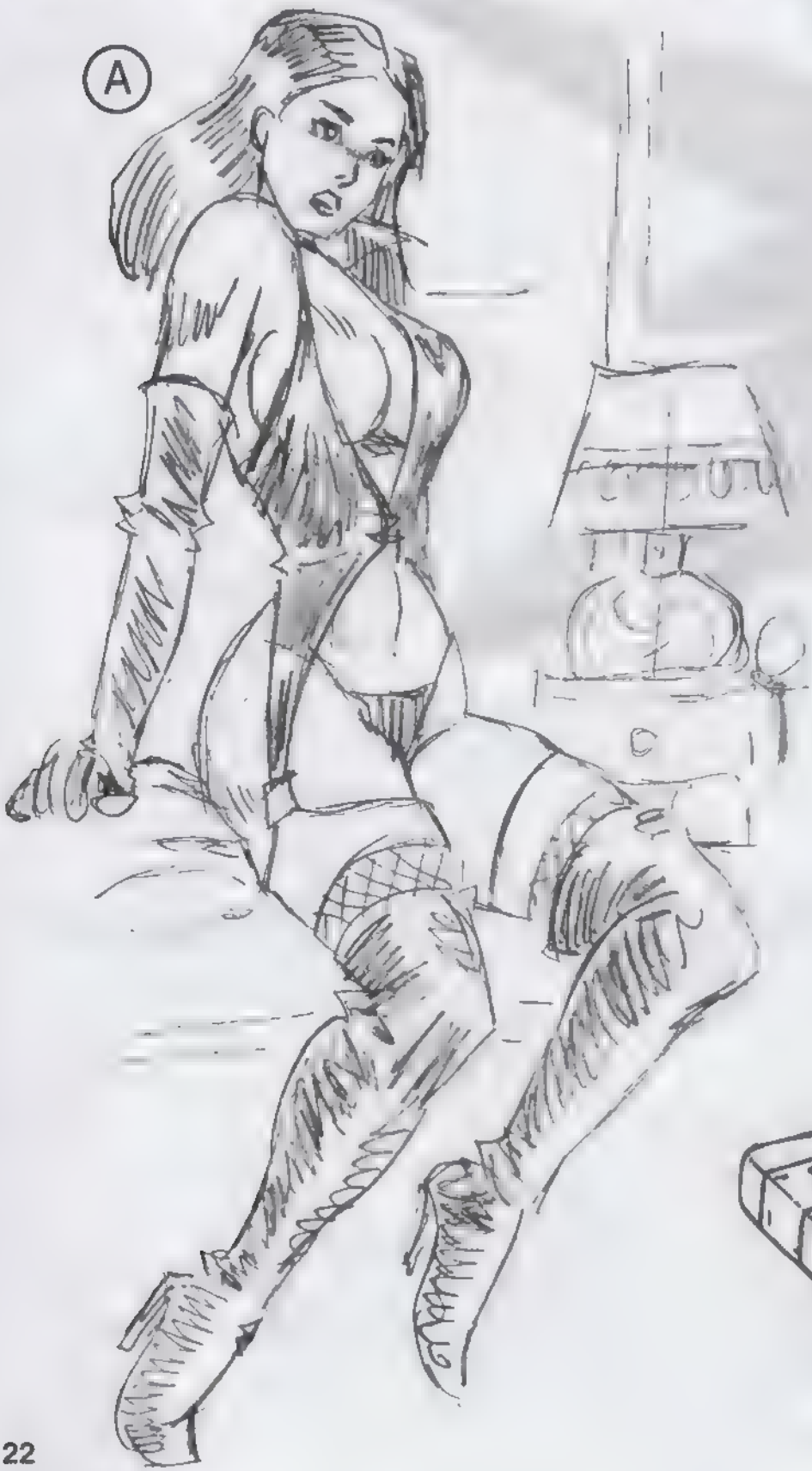
B



Los mexicanos no son los únicos que exageran las proporciones, observa cómo en este dibujo americano las bases y las proporciones son muy parecidas a las mexicanas, sólo que los americanos trabajan más el detalle y estilizan un poco más la figura. (A).

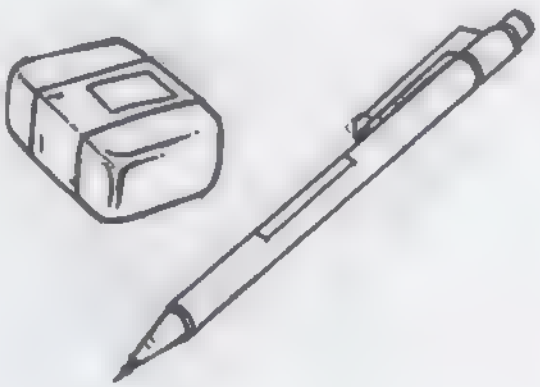


Checa este ejemplo (B) aunque no parece así, el personaje japonés tuvo origen en el personaje de historieta de la derecha, tiene sus mismas proporciones, sólo se redujo en la parte de la cadera, del pecho y se trazaron con más sutileza las líneas (menos curvas) de los pies y de los brazos.



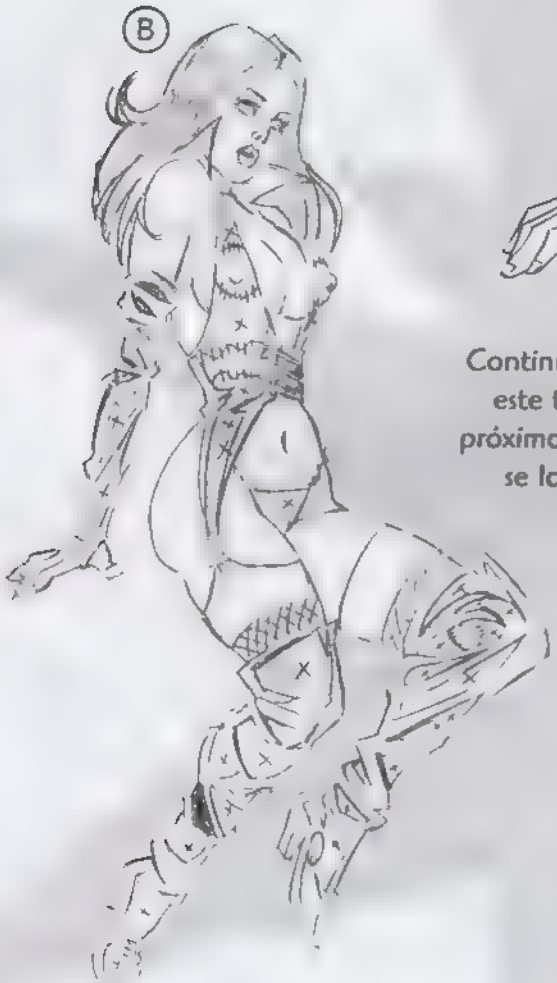
EL TRAZO Y LA TINTA EN LA HISTORIETA

En la industria de la historieta mexicana, al igual que en la americana, es raro que entinte el mismo que traza, es decir que hay alguien que dibuja la historieta a lápiz y alguien más las tintas, la diferencia entre estas dos formas de trabajar es que el mexicano no entinta el dibujo tal cual es el trazo, sino que le imprime su estilo al entintar. Observa en el ejemplo cómo el trazo está muy bocetado (A). El boceto es rápido, casi siguiendo una fórmula, toma en cuenta que se deben dibujar a veces hasta 96 páginas de cómic en dos semanas (trazo y tinta), es por ello que el dibujante trata de ahorrarse todo el tiempo posible.



El entintador, ayudándose de una goma y un lapicero con minas azules, corrige el dibujo para luego entintarlo (B).

Las tinta en la historieta mexicana, como se observa, hace uso de los gruesos y delgados, sombras con plastas negras y alto contraste, por lo general se hace con plumilla, tinta china y pincel. Se necesita gran maestría para manejar eficazmente estos materiales.



Continuaremos con este tema en el próximo número, no se lo pierdan.

© Izumi

© Escorza

Puedes usar estos dibujos para trabajarlos con la técnica de coloreo que desees, pero recuerda respetar los créditos autorales de cada uno. Así como el trabajo y esfuerzo de los demás.

3

Hello ^-^ Les mando unos dibujos! El primero es "Tiflin" dibujado a mano retocado en Photoshop con mi "técnica especial personalizada [illegible]

[illegible]

¡Muy bonita técnica! Sólo hace falta pulirla un poco más. Si bien el acople de [illegible] interesante tu diseño [illegible] dirección de [illegible]

[illegible]

4

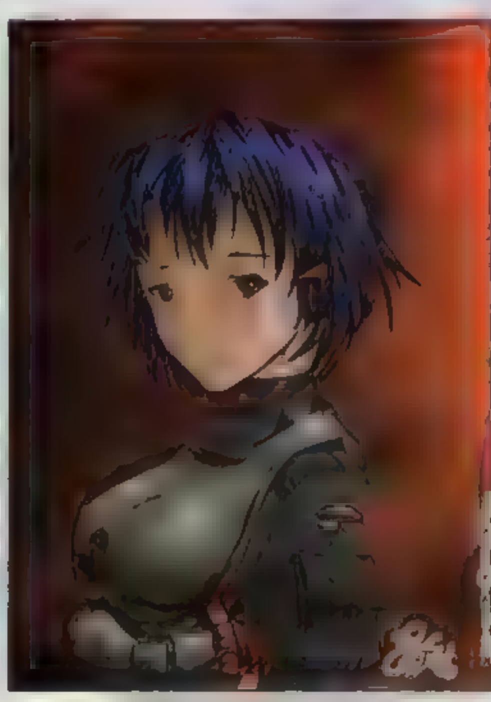
Hola, amigos de la revista de DibujArte, aquí les mando un dibujo de mi propia inspiración, mi nombre es Laura Gabriela Castillo Covarrubias, tengo 19 años y vivo en Zapopan, Jalisco. Espero ver pronto mi dibujo publicado en las páginas de esta revista, sin más por el momento me despido agradeciendo su tiempo en leer este mail

Les dejo mi correo para tener amigos por correspondencia:

riona_lionheart@hotmail.com.mx

Debes cuidar la línea de acción de tus personajes para hacer el movimiento más fluido. El trazo, como la idea son buenos. Da un poco más de calidad a tu tinta aplicando gruesos y delgados muy tenues. Te recomendamos que uses la plumilla para esto, puede ser un poco difícil al principio, pero con el tiempo tu trabajo mejorará. También empieza a practicar con la acuarela, notarás la diferencia en tu trabajo

5

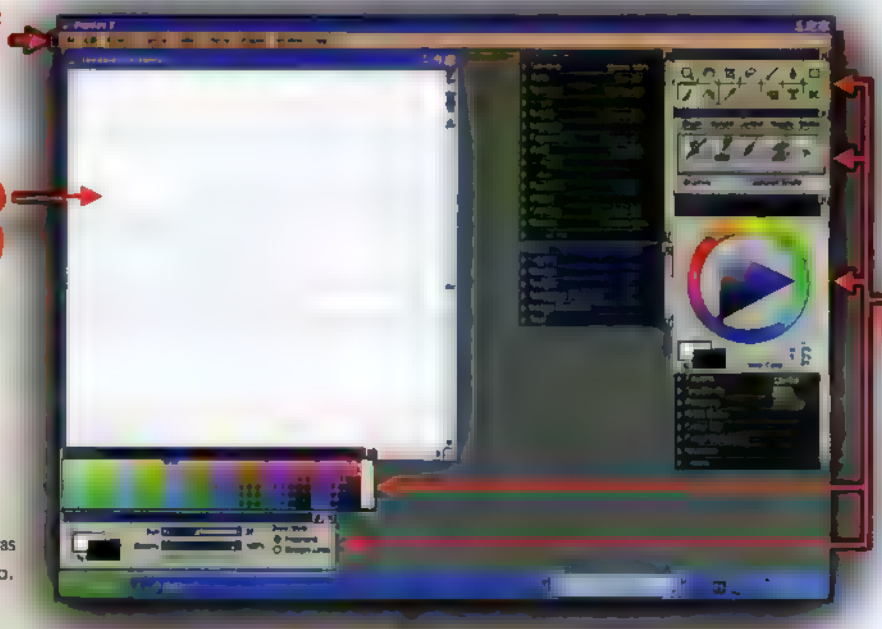


PAINTER 7 - INTERFAZ

Tozmi

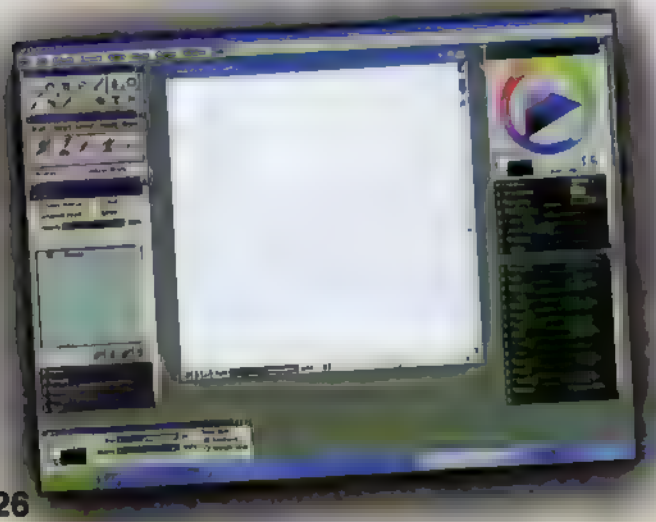
El programa Painter es de los más complejos en cuanto a técnicas y estilos de expresión gráfica digital se refiere. La interfaz es poco amigable y eso, aunado al hecho de que las herramientas nos dan trazos muy similares a la realidad, hace que muchos coloristas principiantes traten por todos los medios de eludirlo. Sin embargo, es en esa dificultad para controlar los trazos donde radica la verdadera capacidad del Painter y es lo que se debe explotar a la hora de trabajar con él.

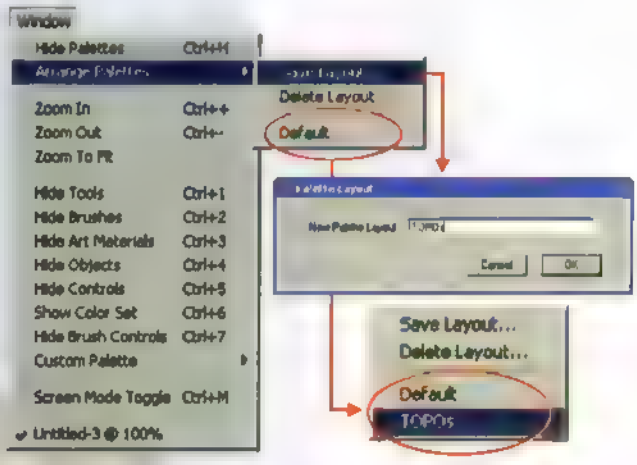
Para dominar el programa, es primordial echarle un vistazo antes a la interfaz que es muy diferente a la de programas más usados como Photoshop, Paint Shop Pro u Open canvas. Aquí tendrás que aplicar más tus conocimientos sobre las texturas del papel, la mezcla de colores, y la gran gama de pinceles y técnicas que puedes usar, ya que es bastante común que uses un pincel y después no recuerdes el nombre correcto del mismo.

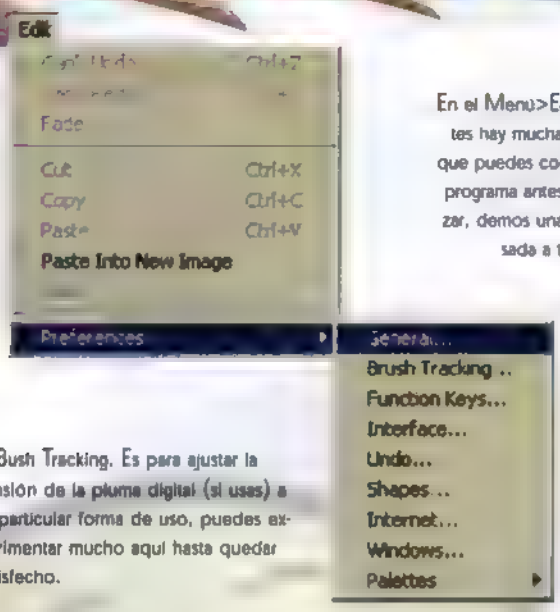


Cuando abres el programa por primera vez, te encuentras algo más o menos como esto. A este respecto los elementos son los mismos de cualquier programa de procesamiento de imágenes. Tienes una barra de menu en la que puedes encontrar gran cantidad de opciones, efectos, configuraciones, etc. Que pueden facilitar el trabajo. Además, aquí encuentras las opciones de Salvar, Abrir, Clonar, Exportar, etc. La extensión de los archivos de Painter es .RIF pero puede abrir archivos .bmp, .jpg, .gif, .tga, .pcx, .pct e incluso .psd y puedes guardar archivos con las mismas extensiones. Painter sólo trabaja imágenes en RGB, pero puedes exportar copias en CMYK a otros programas para ajustar los tonos cuando tu trabajo sea para impresión.

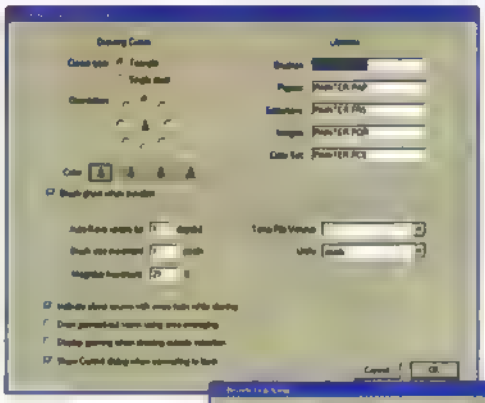
Las paletas flotantes pueden ser colocadas donde mejor te convengan y guardar esta configuración por si algún día llegaras a desacomodarlas. Una vez que las hayas colocado donde creas conveniente, veta a la barra de Menú>Arrange Palettes>Save Layout y te aparecerá una ventana donde podrás darle nombre a esa configuración. Da clic en OK y verás que en el menú de Arrange Palettes, donde antes sólo decía 'Default', ahora también estará el nombre de tu configuración.



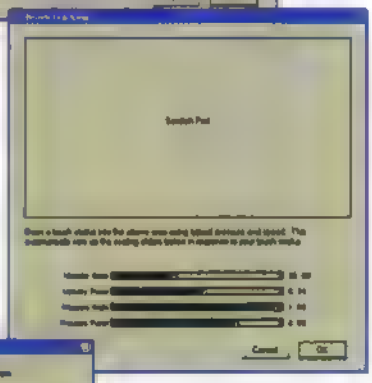




En el Menu>Edit>Preferentes hay muchas opciones que puedes configurar en tu programa antes de comenzar, demos una rápida revisada a todas



1 General Preferences. Aquí puedes indicar hacia qué dirección prefieres que apunte el cursor o si quieres que sea un triángulo o sólo un pixel. También hay especificaciones generales, sugerimos no cambies nada por el momento, a menos de que seas un experto y desees probar lo que sucede cuando cambias algo.



2 Bush Tracking. Es para ajustar la presión de la pluma digital (si usas) a tu particular forma de uso, puedes experimentar mucho aquí hasta quedar satisfecho.

3 Customize Keys. Aquí puedes dar a tu teclado funciones específicas, a menos de que tengas un estilo de trabajo repetitivo, no tienes necesidad de modificar nada

4 Interface Preferences. Aquí puedes cambiar algunas especificaciones de la interfaz si no te agrada lo que ves.

5 Shape Preferences. Éstas son opciones de trazo y para cambiar el color de ciertas herramientas.

6 Undo Preferences. Aquí puedes ajustar el número de ctrl. + z (deshacer) que puedes realizar en el programa. El máximo es de 32, así que trata de no cometer mucho errores.

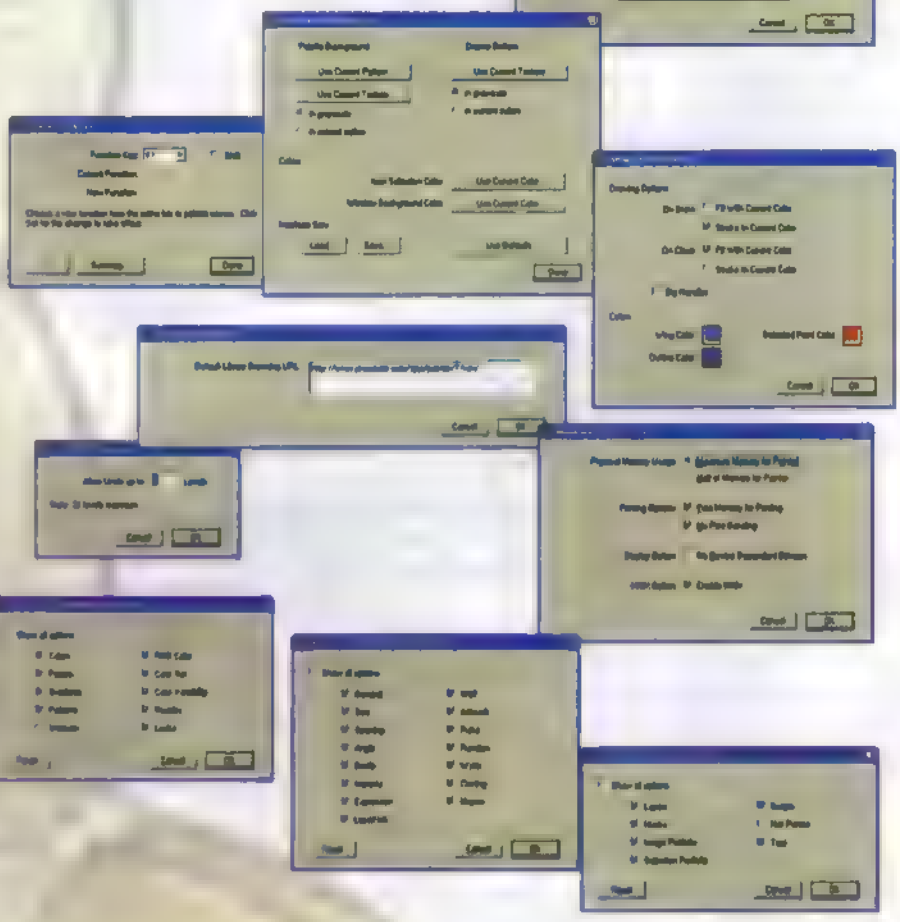
7 Internet Preferences. Aquí está escrita la dirección de la página oficial de painter 7 y puedes obtener muchas cosas, entre ellas una librería de pinceles nuevos si registras tu producto original.

8 Windows Preferences. Acá ajustas preferencias de sistema, como el uso de la memoria total de tu máquina o las opciones de memoria de impresión.

9 Art Materials Palettes Preferentes. Aquí seleccionas qué opciones quieres que aparezcan en tu Paleta de Opciones (valga la redundancia).

10 Brush Controls Palette Preferentes. Aquí puedes especificar qué opciones de pincel prefieres modificar en tus paletas.

11 Objects Palette Preferences. Aquí habilitas y deshabilitas opciones de objetos como Layers (capas).



PALETA TOOLS

Aquí encuentras todas las herramientas que puedes usar en el programa. Lupa, Pincel, Mano, Bote de Pintura, Lasso, Varita mágica, son algunas de las más usadas, puedes colocar tu mouse sobre el icono y dejarlo ahí un segundo para que el menú te diga qué tipo de herramienta es. Si das click sostenido sobre los iconos que tienen un pequeño triangulo abajo a la derecha, saldrán más herramientas que puedes usar, una de las más interesantes es la de Rotate Page (rotar página), hablaremos de ésta más adelante.

Para la herramienta Pincel, hay una paleta flotante complementaria llamada Brushes (Pinceles) y enseguida viene el tipo de técnica que tienes seleccionada (Photo, Impasto, Brushes, Dry Media, Felt Pens, Pencils, Pens, Airbrushes, etc.). Y aquí cada técnica tiene un cierto número de pinceles y/o estilos a los que puedes acceder dando clic a la ventana de abajo a la derecha de la paleta flotante Brushes. Estas son las técnicas disponibles en Painter.

Pencils (Lápiz) Actúa como un lápiz normal, puedes calibrar el punto, la presión y la opacidad. Entre los estilos puedes encontrar lápiz 2B, lápiz de color, lápiz fino y delgado (portaminas) y otros.

Erasers (Goma): Esta maravilla te permite borrar no sólo el lápiz, sino casi cualquier otra técnica, excepto aquéllas que requieran de papel mojado (como la acuarela digital).

Brushes (Pinceles). Tinta seca, pinceles planos, redondo de pelo de camello, esponja, tienes casi todo tipo de pinceles aquí.

Pen (Plumilla). Plumilla de un pixel, caligráfica, de punto fino, de tinta suave y hasta una pluma nerviosa. Todo para entintar

Airbrushes (Aerógrafo). Esta herramienta es impresionante, por el realismo con el que trabaja. Si tienes una tableta digital, incluso puedes ladear el flujo de pintura. Tiene incluida la técnica graffiti.

Felt Pen (Marcadores). Aquí tienes marcadores de arte, de punto medio y punto mediano, entre otros. Cuidado, puedes humedecer demasiado el papel si los pasas muchas veces

Dry Media (Base Seca). Aquí encuentras todo tipo de gises y tizas. Gis Pastel, Carboncillo, Crayones, etc. Esta técnica sirve también para marcar la textura del papel que estés usando.

Artists (Artística). Esta es un poco difícil de controlar. Puedes emplear las técnicas impresionistas, de Van Gogh, etc. Hay que modificar varias opciones para lograr diferentes efecos.

Liquid. (Líquidos). Estas técnicas te sirven para modificar los colores que ya estén en tu lienzo, como si agregaras diferentes líquidos a una pintura, incluso puedes hacer un efecto de barrido con dedo.

Liquid Ink (Tinta Líquida). Es un tipo de tinta especial que puedes usar en diferentes técnicas, desde pinceles hasta aerógrafo. Es divertido experimentar con ésta. Te genera automáticamente un layer de tinta líquida.

Water Color (Acuarela). Tienes muchos pinceles de muchos tipos y con diferentes efectos, después veremos cómo hacer que la tinta escurra por el lienzo. Te genera automáticamente un layer de papel húmedo.

Cloners (Clonadores) Te sirven para dar a una imagen clonada un efecto diferente del original, los veremos en números posteriores.

Photo (Foto). Te da algunos efectos fotográficos como granulación, brillo y difuminados. Lo analizaremos posteriormente.

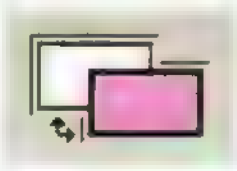
F-X (Efectos) Es la técnica más interesante, puedes hacer cosas como polvo de hada, fuego, líneas peludas, líneas de neón, etc. Es bueno experimentar con todas las brochas de esta técnica.

Pattern Pens (Pluma de Patrones). Se usa junto con la paleta de Patrones, que puede ser muy útil. La analizaremos más a fondo en próximos números.

Impasto (Empaste). Esta técnica sirve para dar volumen y efectos en 3D a tus trazos, uno de los efectos más interesantes es el de Grabado Ácido, que da un aspecto de corrosión por ácido.

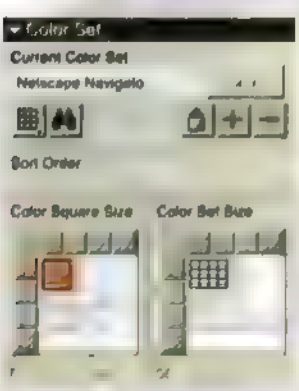
Image Hose (Manguera de Imágenes). Con ésta puedes esparcir imágenes en tu lienzo de diferente tipo. Analizaremos a fondo esta herramienta en otros números.

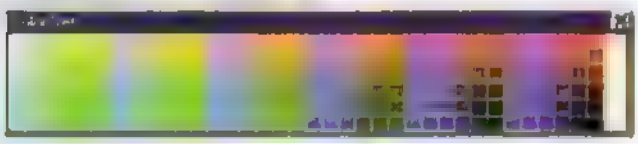
Dentro de la Paleta flotante Art Materials encontramos muchas ventanas que con el tiempo iremos analizando; por ahora, toca el turno de la que se usa más al colorear

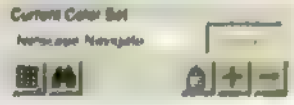


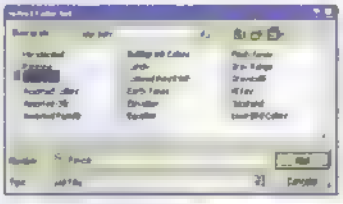
COLORS(colores)

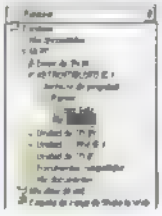
Aquí puedes ver una gran gama de tonos dentro de un triángulo rodeado por un círculo. En el círculo escoges el color que deseas y en el triángulo se encuentran todas sus tonalidades, desde el negro al blanco. El color que tomes aparecerá en los pequeños cuadros de la izquierda, arriba el que está en uso y abajo el secundario, puedes cambiar entre uno y otro dando clic en la pequeña flecha doble de al lado

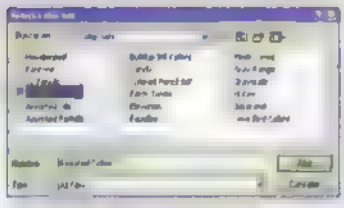


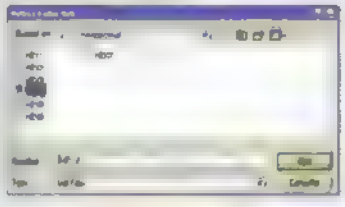


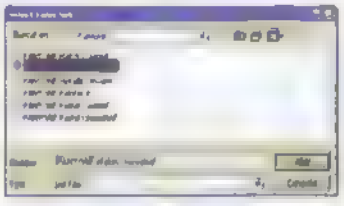


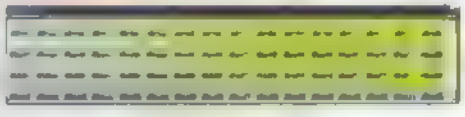


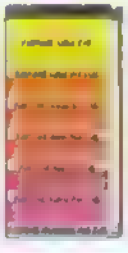












Para trabajar con paletas de colores debes tener activa la paleta flotante Color Set, de donde podrás tomar tonos de una gama determinada. La gama que viene por default en Painter es la Netscape Navigator, para cambiarla, ve a la paleta flotante Art Materials y da click en el pequeño triángulo de la sección Color Set. Entre varias opciones tendrás un botón que dice Library, presiónalo y aparecerá una ventana de exploradas donde deberás buscar la carpeta que contiene las paletas de color (éstas se instalan automáticamente junto con el programa). En caso de Windows es: C:>Archivos de Programa>Painter 7>Color Sets, ahí encontrarás varias paletas que puedes usar

Experimenta con varias paletas en diferentes ilustraciones, cada una tiene gamas de color distintas que pueden darte tonalidades interesantes.

PAINTER 7 INTERFAZ

En la Paleta flotante Tools están las herramientas de trabajo que pueden ayudarte con la edición de tu ilustración

Brush (Pincel). Es para usar las técnicas de pintado, se usa a la par con la Paleta flotante Brushes

Magnifier (Lupa) Acerca y aleja la imagen (alt + click)

Grabber (Mano). Sirve para trasladarte por la imagen (Barra de espacio)

Rotate Page (Rotar página) Rota el canvas de manera que te acomodes para dibujar, es como cuando rotas el cuaderno para acomodarte mejor en un trazo. A la derecha puedes ver la manera en que se aplica. Si ya rotaste tu imagen y quieres volver a la posición original, da doble clic en el canvas

Paint Bucket (Bote de Pintura). Rellena una parte previamente seleccionada o hasta que una línea lo impida

Dropper (Gotero). Se usa para seleccionar o recuperar un color del canvas

Crop (Recortar). Recortas una sección del canvas, lo que esté fuera del cuadro de selección desaparecerá

Lasso (Lazo). Para seleccionar partes de una ilustración.

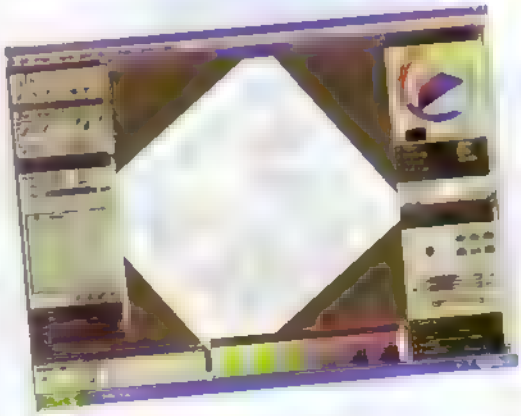
Magic Wand (Varita Mágica) Seleccionas áreas de una ilustración de determinado color hasta que este tono varíe o hasta que se tope con una línea

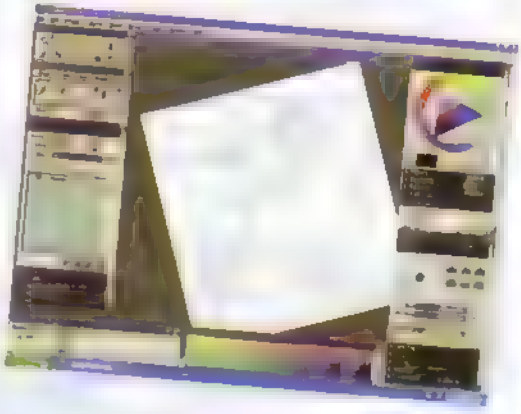
Layer Adjuster (Ajustador de Capa) Con ésta puedes mover los elementos que se encuentren en una capa o un grupo de capas.

Text (Texto). Coloca textos en el canvas, usa las tipografías del sistema

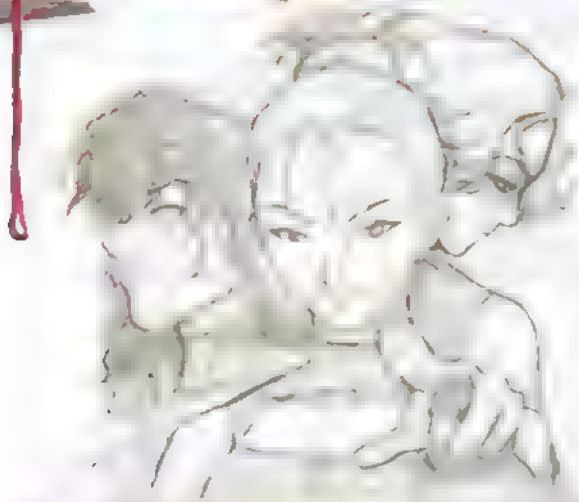
Oval Selections (Selecciones Ovales). Hace selecciones en formas circulares y de óvalos

Rectangular Selections (Selecciones Rectangulares). Hace selecciones de formas cuadradas



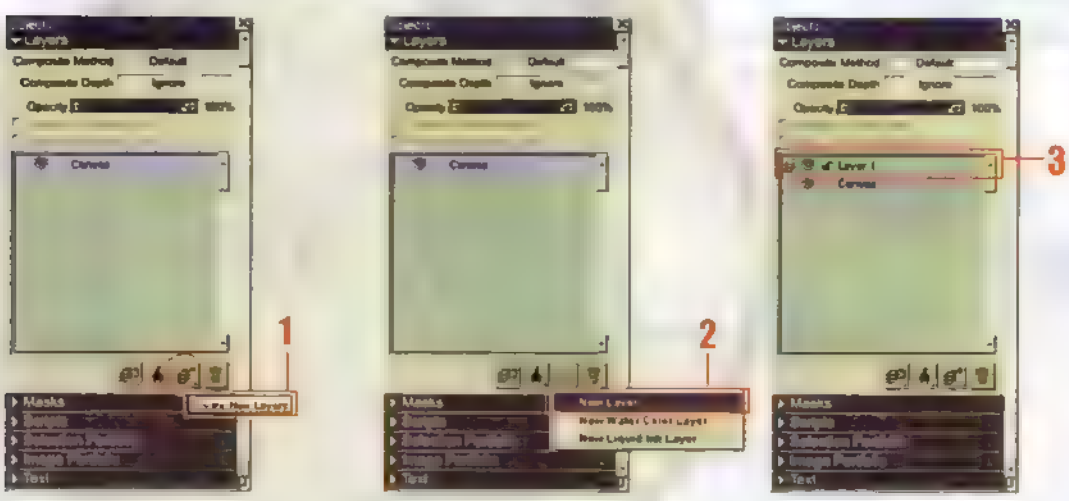


PAINTER 7 INTERFAZ



Para colorear tu ilustración.

Escanea tu dibujo a 300 dpi color y guárdalo como jpg, posteriormente ábrelo en Painter



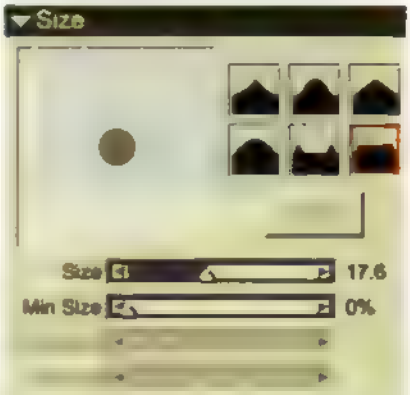
Crea un nuevo Layer sobre tu dibujo; para esto, debes dar clic en el botón Create New Layers de la Paleta Objects (1), te aparecerá un menú con varias opciones, debes seleccionar la que dice New Layer (2). Tu layer nuevo aparece sobre el que estabas trabajando (3).

Ahora vamos a entintarlo, para esto usaremos la Plumilla y de paso veremos un poco de las opciones de esta

Para empezar, cambiaremos nuestra plumilla caligráfica por la de punto fino: sólo da clic en la ventana de abajo-derecha de la paleta Brushes y escoge la opción Fine Point.

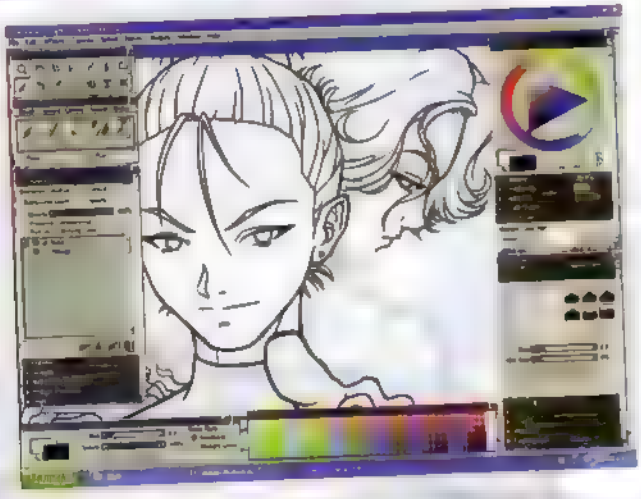
En la Paleta flotante Brush Controls hay varias opciones, entre las que esta Size, aquí das características especiales a tu plumilla. Las figuras en negro son formas de escritura: puedes experimentar con ellas para entenderlo más.

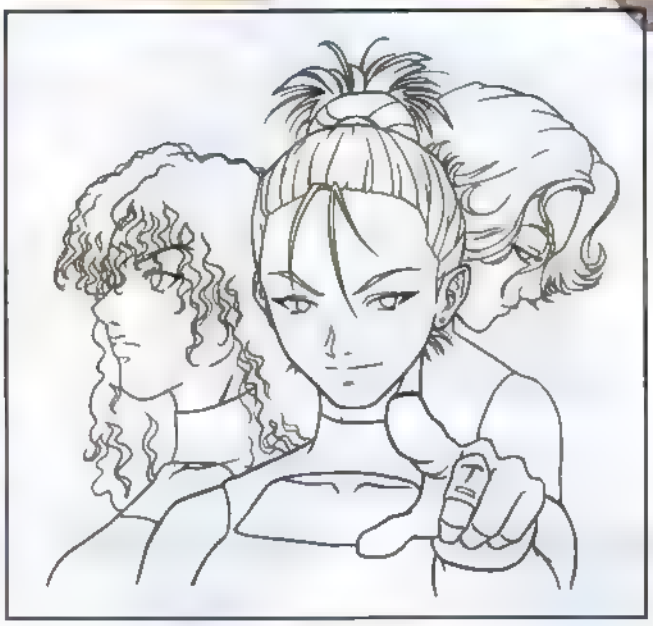
Las barras son la medida de tu herramienta



Size. Te indica la medida 'final' de tu plumilla, en términos reales, esta medida es lo máximo que se puede abrir tu plumilla

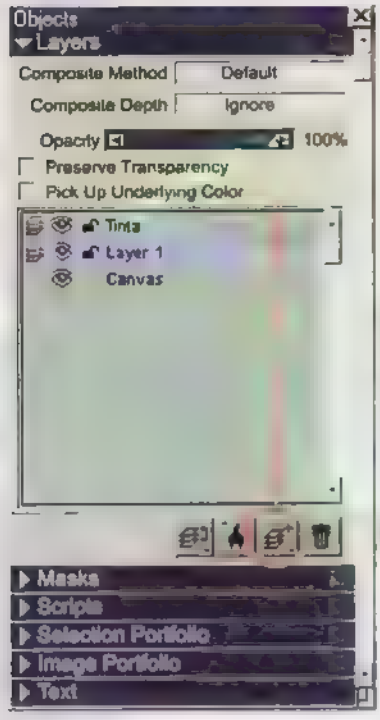
Min Size. Esta te indica el punto más delgado de la plumilla: si no aplicas presión, tu línea saldrá con este grosor

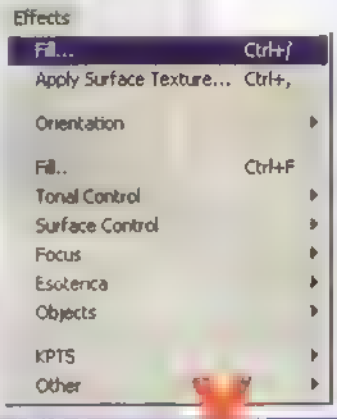


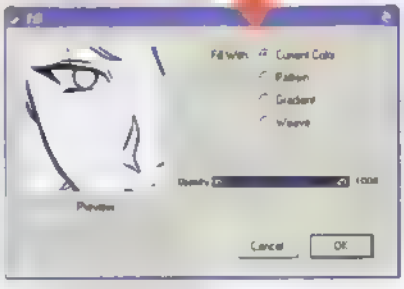


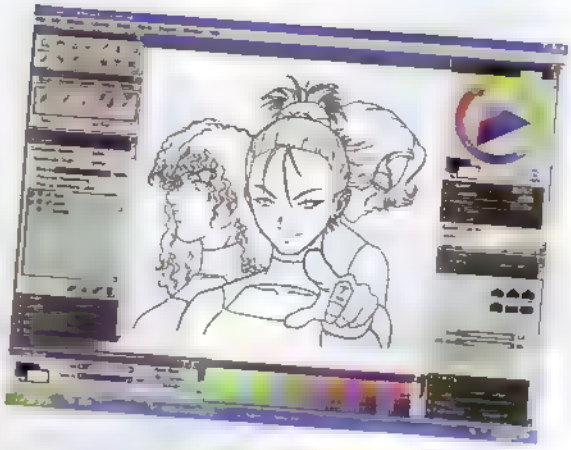
Entinta con cuidado en tu layer nuevo, siguiendo la línea del trazo. Si usas tableta digital te darás cuenta de que puedes dar gruesos y delgados, si usas mouse modifica las opciones de grosor para dar este efecto

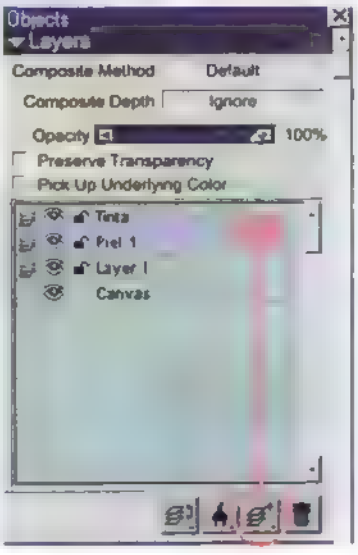
Una vez terminada la tinta, procederemos a colorear, pero antes debemos preparar las capas. Para que la línea del boceto no te moleste, crea una capa nueva entre el layer de boceto y el de tinta (A).







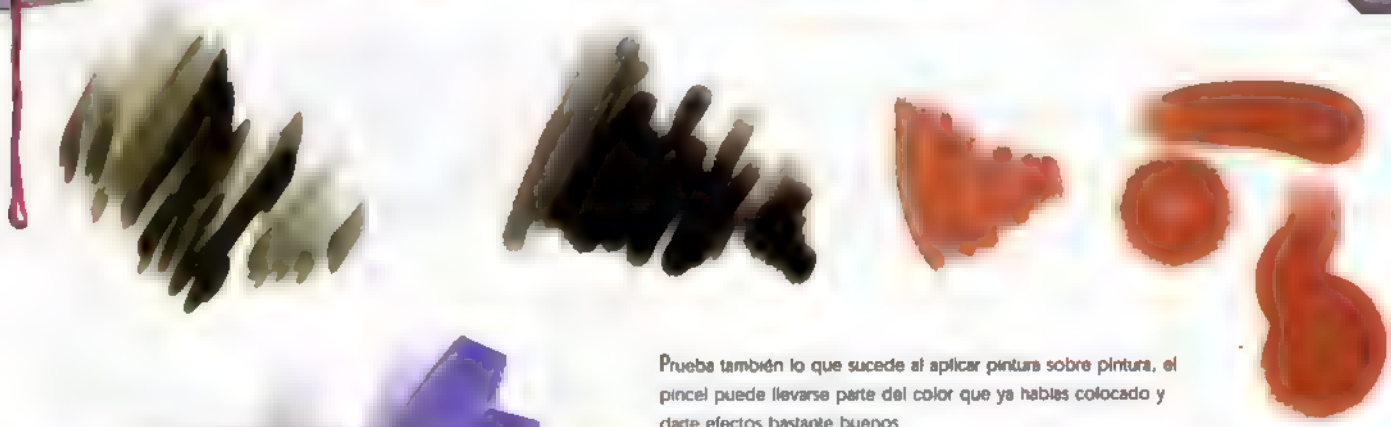




Vete a Menu> Effects>Fill y te aparecerá una ventana en la que verás opciones sobre cómo quieres llenar tu layer y la apariencia que tu imagen tendrá después de aceptar. Asegurate de que llenes el layer con tono blanco, dale ok y ahora verás un layer totalmente blanco que cubre tu línea de boceto. Ahora crea un layer nuevo donde comenzaremos a aplicar color (B).

PAINTER 7 INTERFAZ

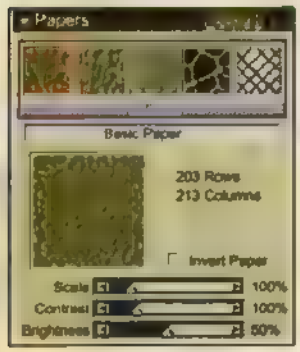
Para colorear debes tener en cuenta que cada pincel tiene su propia textura y hay que tratar de sacarle provecho a eso. Experimenta en un canvas aparte las capacidades de cada pincel; si puedes, haz una galería con los diferentes tipos de trazos y sus nombres, así los identificarás más fácilmente.



Prueba también lo que sucede al aplicar pintura sobre pintura, el pincel puede llevarse parte del color que ya habías colocado y darte efectos bastante buenos

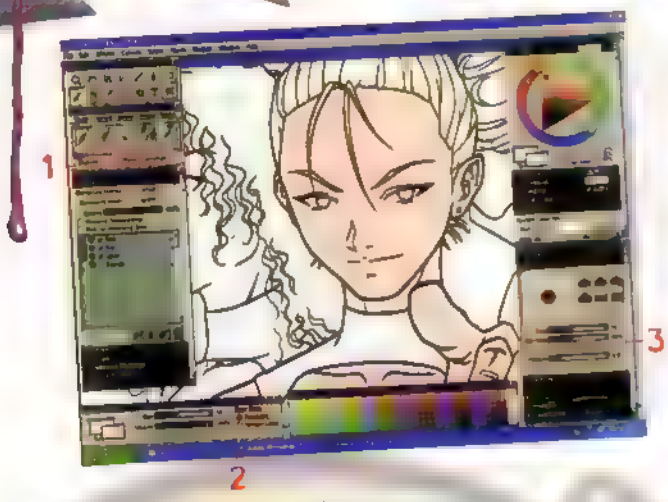
Modificando la opacidad y el tamaño de cada pincel puedes obtener una gama inimaginable de efectos, sobre todo si utilizas una Tableta Digital tu trabajo se hará más divertido

Prueba con la herramienta Impasto, mira en las manchas verdes los diferentes efectos que se pueden lograr con distintos pinceles de esta técnica

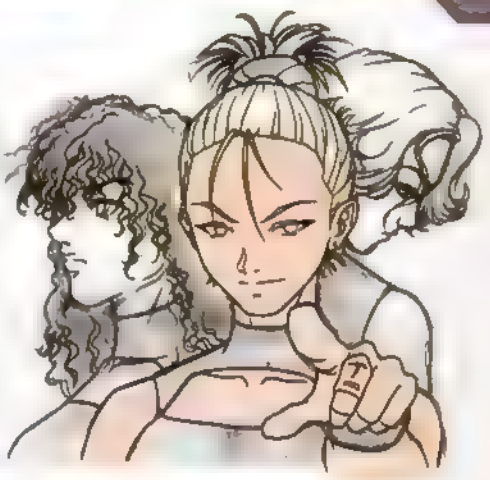


Puedes cambiar el tipo de papel que usas para dar mejores efectos. Dentro de la opción Papers de la Paleta Flotante Art Materials podrás ver diferentes tipos de papeles y sus texturas y podrás usar más si das clic en el triángulo de la barra color morado de la ventana. Modifica las opciones y experimenta

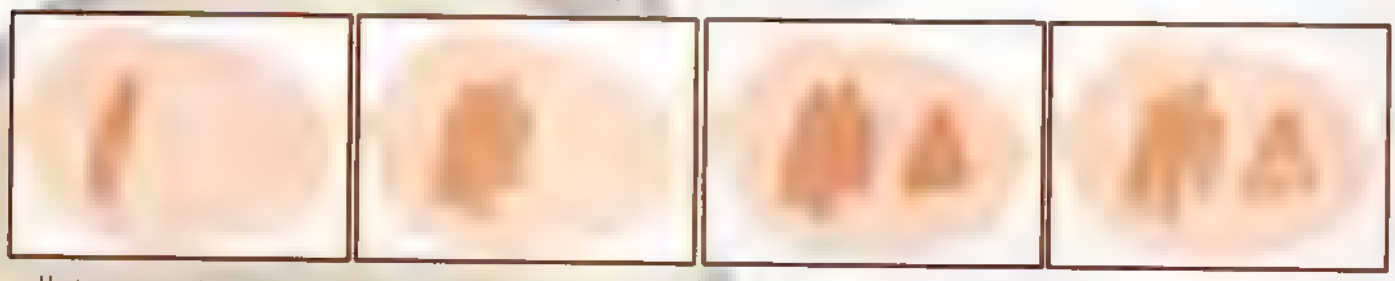
Los que no poseen una tableta sufrirán por la falta de efectos que puede dar el uso de la presión, pero no por eso deben quedarse sin experimentar en Painter. Pueden modificar las opciones de la ventana Mouse en la Paleta Flotante Brush Controls para que el programa registre la presión, inclinación, orientación con respecto al movimiento de tu mouse. Es algo más complicado, pero puede ser igual de divertido



Ahora comencemos a pintar. Usa un pincel redondo de pelo de camello al máximo de opacidad para llenar sin textura lo que vas a pintar (1) y asegúrate de que el pincel esté en la opción Frenad (2). Modifica las opciones de tamaño de tu pincel siempre que lo necesites (3).

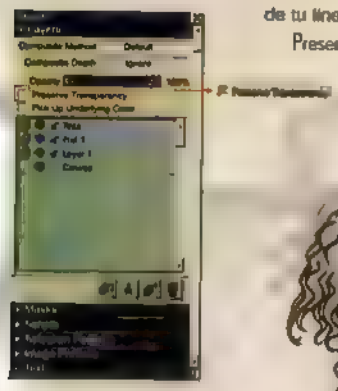


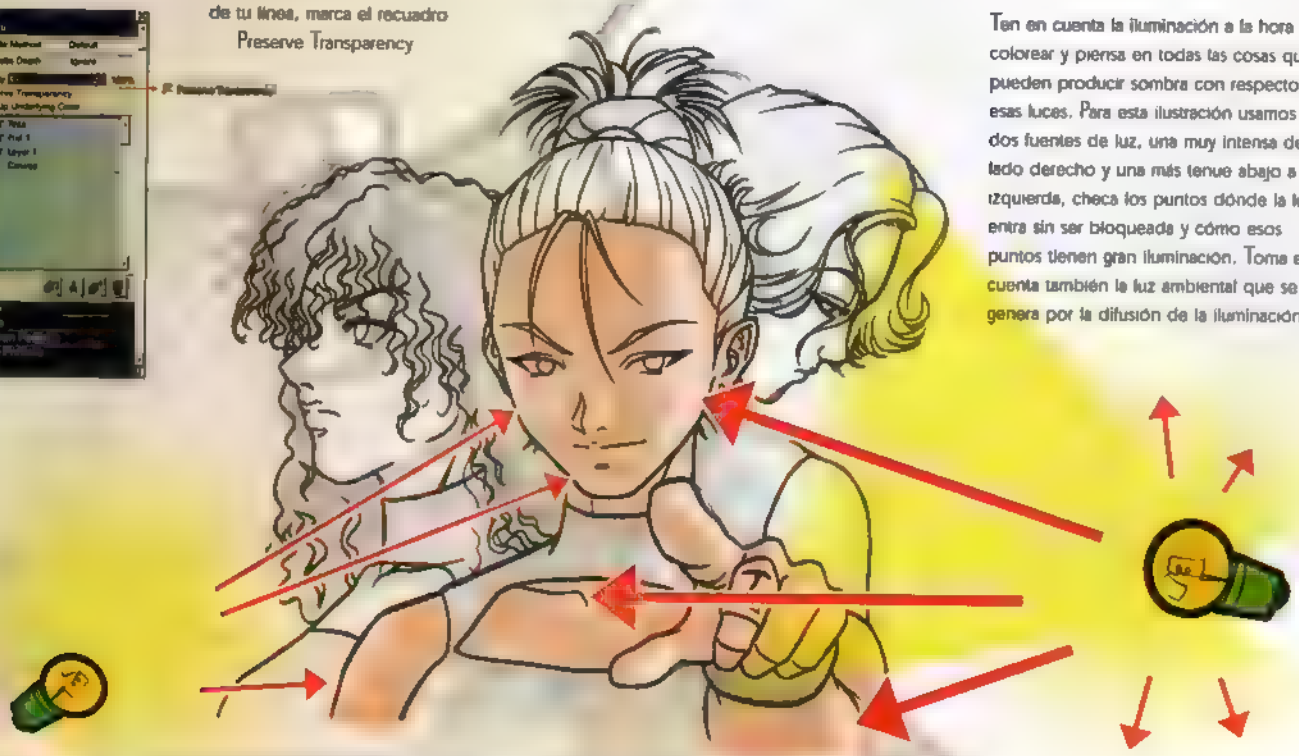
Una vez terminado el tono base, procederemos a dar sombras



Usa la textura natural de tu pincel para dar ciertos efectos como rebotes de luz. Lo importante de Painter es saber aprovechar las texturas que tus pinceles generan, ya que para poner colores sólidos sin textura podríamos usar otros programas que no brinden las capacidades ni utilicen tanta memoria como Painter.

Para que las sombras no se salgan de tu línea, marca el recuadro Preserve Transparency



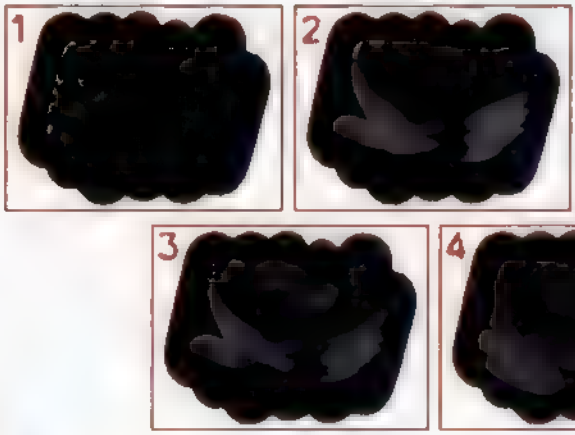


Ten en cuenta la iluminación a la hora de colorear y piensa en todas las cosas que pueden producir sombra con respecto a esas luces. Para esta ilustración usamos dos fuentes de luz, una muy intensa del lado derecho y una más tenue abajo a la izquierda, checa los puntos dónde la luz entra sin ser bloqueada y cómo esos puntos tienen gran iluminación. Toma en cuenta también la luz ambiental que se genera por la difusión de la iluminación

Coloca dos o más capas de sombra para que se marque bien el volumen, checa el coloreado con y sin línea a menudo para que notes el avance y veas con claridad el volumen.

Para el cabello usa pinceles de textura fibrosa como el Loaded Palette Knife, y sigue la dirección del cabello para simular pelo suelto entre los mechones.

Si en determinado momento quieres cambiar algún color, puedes hacerlo en Menu>Effects>Tonal Control>Adjust Colors y varía el color como lo desees en la ventana que aparecerá. Observa en el recuadro de la ventana cómo quedará la parte que deseas cambiar y cuando estés satisfecho, haz clic en OK.



Para la Ropa se usó el pincel Smeary Flat, mezcla los colores entre ellos para obtener efectos y texturas, pero recuerda respetar siempre la fuente de luz y las sombras que se proyectan.

Aquí está la primera chica terminada, dejamos el reto para que practiques.

Escanea, copia los colores y usa los pinceles como aquí te indicamos, trata de terminar la ilustración y ponle un fondo adecuado. Manda tu trabajo a la dirección de la editorial y analizaremos los mejores en la sección Revisión de Portafolios.

Practica mucho y hasta la próxima.

DISEÑO DE PERSONAJES

PATROCINADO POR ESCARD CÓMICS

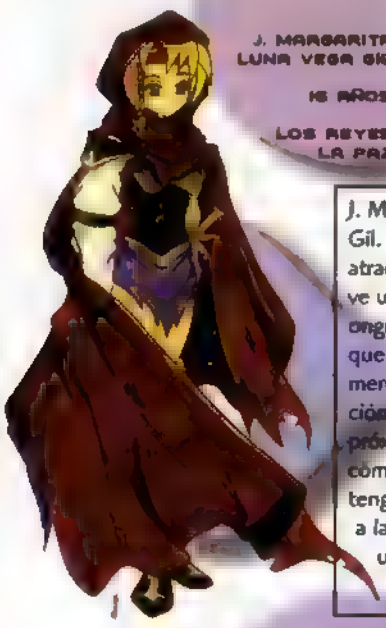
Después de una difícil decisión, tenemos aquí el resultado del concurso de Creación de Personajes. Recibimos muchos trabajos de muy buena calidad, y aunque desafortunadamente sólo uno puede ser el ganador del concurso, todos los participantes pueden considerarse ganadores ya que el solo hecho de participar tiene un mérito.

El jurado estuvo formado por: Juan Carlos Hernández (director de la revista Artemanía), Rommy Villamil (Directora de Conexión Manga), Martha García de la Rosa (Directora de Preprensa digital), Juan Antonio Dávalos (Diseñador-colorista de grupo Editoposter) y Carlos Carbajal (Director de la revista DibujArte). Los aspectos a calificar fueron la originalidad del personaje y la calidad de la ilustración. Publicamos aquí algunas menciones honoríficas ya que, aunque los trabajos son muy buenos, hubo ciertos aspectos que hicieron que los descartáramos.

VÍCTOR GONZÁLEZ CHÁRRAGA

DEL. MIGUEL MIRALLES

Víctor González Chárraga. Te falla la distribución de los músculos y la proporción, pero el trabajo a lápiz es muy bueno, trata de practicar más las texturas.



J. MARGARITA LUNA VEGA GIL

18 AÑOS

LOS REYES LA PAZ

J. Margarita Luna Vega Gil. La técnica es muy atractiva, pero no se ve un personaje muy original, además de que no pones más elementos en la ilustración. Checa nuestro próximo número de composición para que tengas más elementos a la hora de hacer una ilustración. Sigue adelante.

MARTÍN LÓPEZ ARCE

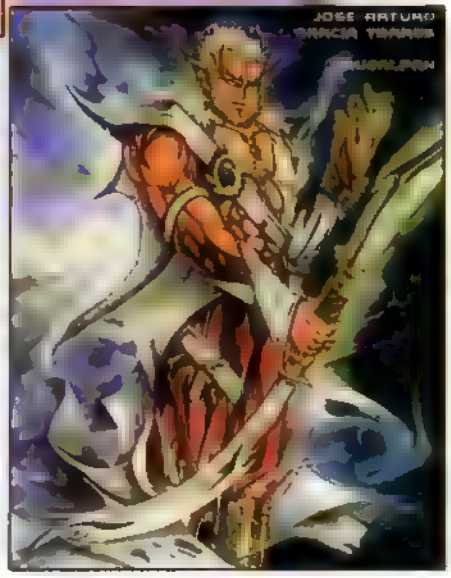
TLALNEPANTLA

Martín López Arce. Una propuesta de personaje muy interesante, pero con muchas fallas todavía. Checa tu proporción y línea de movimiento de tus personajes, así como la técnica de coloreo. Échale ganas.

ADOLFO SANDOVAL LORENZO

CHIMALHUACAN

Adulfo Sandoval Lorenzo. Un personaje gracioso, una buena técnica, la ilustración es algo sencilla, pero buena de igual manera; sin embargo, parece más una propuesta de mascota (la tomaremos en cuenta), tal vez hace falta un poco más de trabajo en cuanto a ambientación.



JOSÉ ARTURO GARCÍA TORRES

TLALNEPANTLA

José Arturo García Torres. Un excelente trabajo, hay algunos detalles en la técnica de acrílico y ciertos errores en proporción, pero si hubiéramos podido dar dos primeros lugares, éste habría sido el otro. El personaje no se ve tan original, pero está muy bien formado y estructurado en varios aspectos. Felicidades.

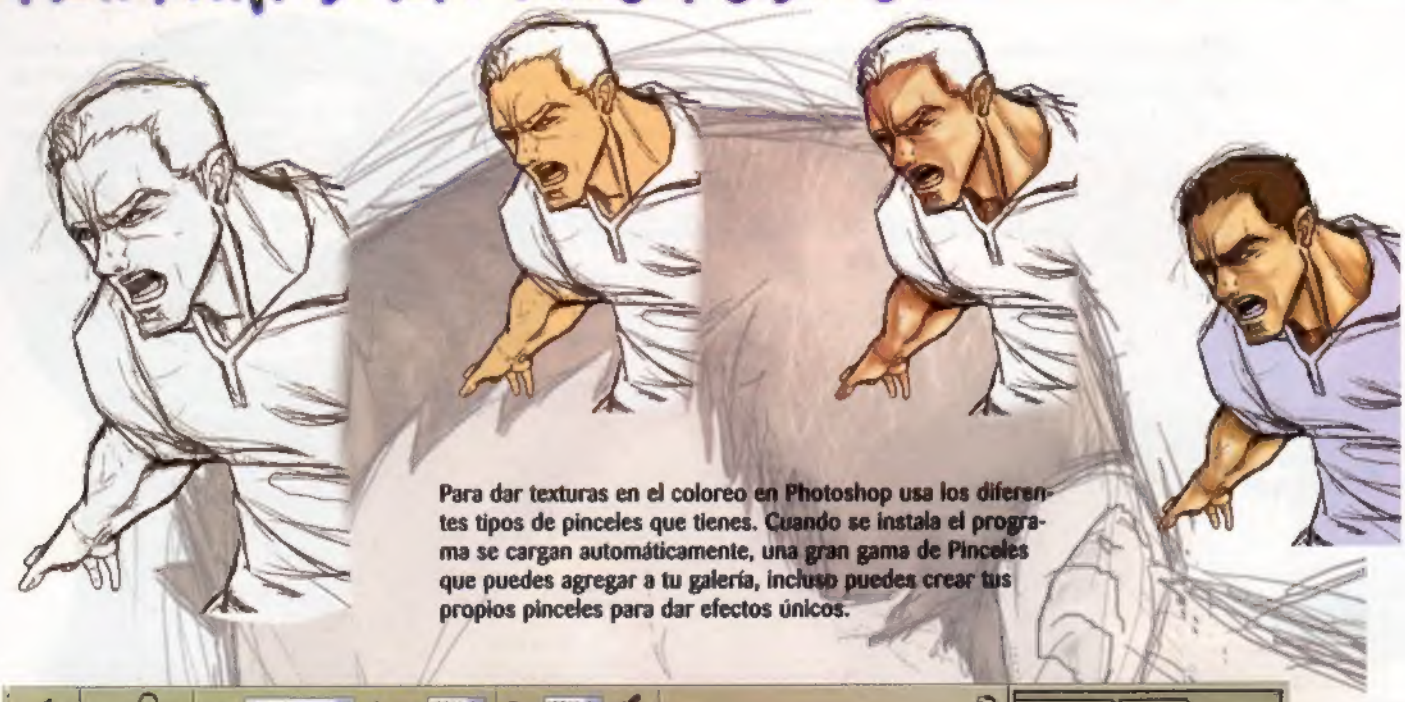
Felicidades a nuestro ganador, esperamos la participación de todos ustedes en nuestros próximos concursos.

Carlos Alberto Dimas Almazán
19 Años
Milpa Alta, México D.F.

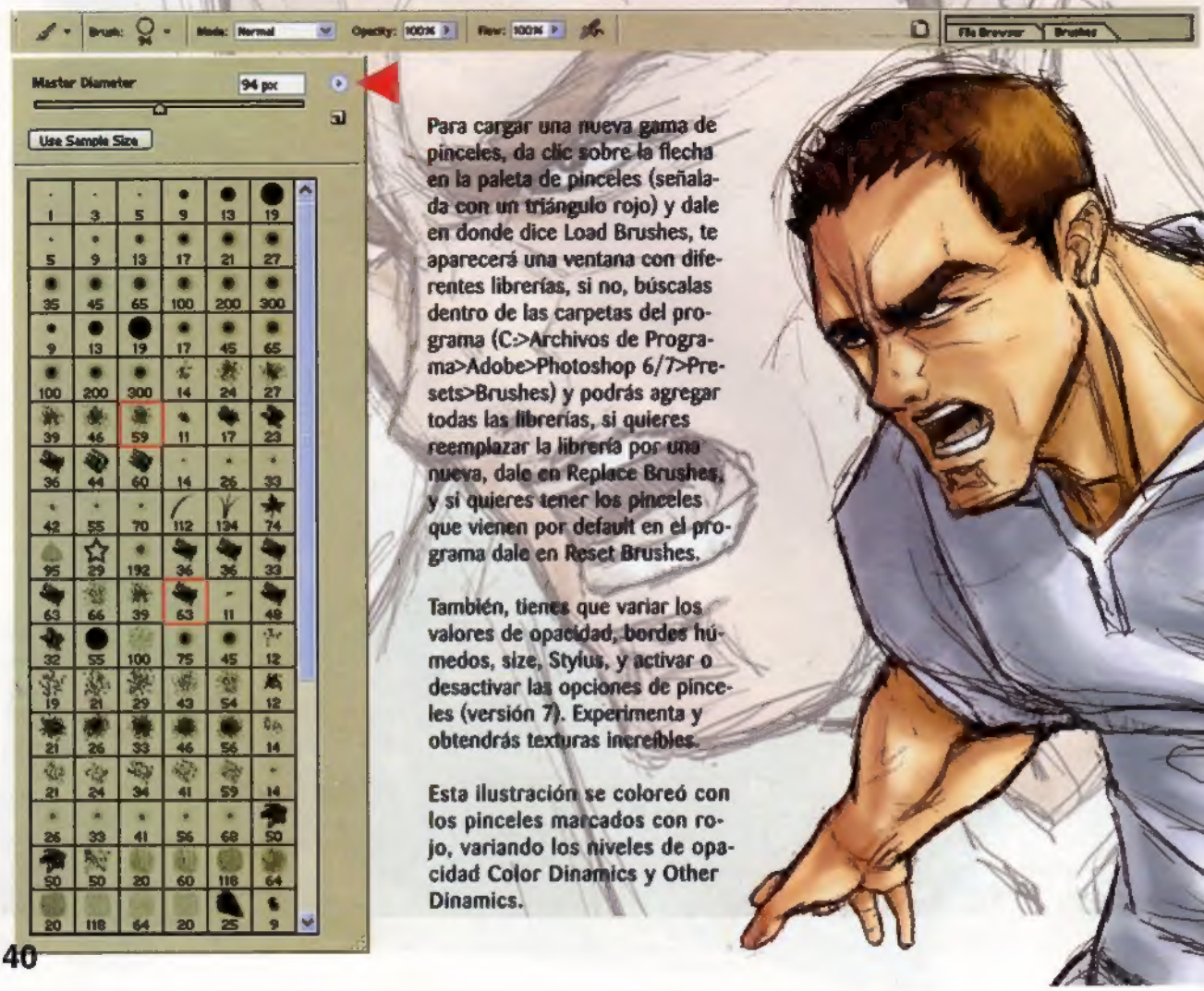
VEREDICTO

El trabajo con lápices de color es bastante bueno, aprovechando la textura del papel para lograr ciertos efectos. Los tonos seleccionados, así como la iluminación, están muy bien cuidados, tal vez algunos detalles de sombras que debiera producir la luna del fondo se escaparon en el cuerpo, pero se resuelve adecuadamente en el suelo. Hay que trabajar más la ciudad y los detalles mecánicos, pero en general quedaron bien. La anatomía y la proporción están bien cuidadas, la musculatura casi sin errores y muy bien iluminada. El diseño, si bien no es lo más original que hemos visto, sentimos que sale del común de los superhéroes, además de que se ve imponente. Las armas que usa se ven bastante prácticas; además, el enemigo rebanado en el piso le da una ambientación propicia y demuestra la capacidad de las armas. Felicidades.

TEXTURAS EN PHOTOSHOP



Para dar texturas en el coloreo en Photoshop usa los diferentes tipos de pinceles que tienes. Cuando se instala el programa se cargan automáticamente, una gran gama de Pinceles que puedes agregar a tu galería, incluso puedes crear tus propios pinceles para dar efectos únicos.



Para cargar una nueva gama de pinceles, da clic sobre la flecha en la paleta de pinceles (señalada con un triángulo rojo) y dale en donde dice Load Brushes, te aparecerá una ventana con diferentes librerías, si no, búscalas dentro de las carpetas del programa (C:>Archivos de Programa>Adobe>Photoshop 6/7>Presets>Brushes) y podrás agregar todas las librerías, si quieres reemplazar la librería por una nueva, dale en Replace Brushes, y si quieres tener los pinceles que vienen por default en el programa dale en Reset Brushes.

También, tienes que variar los valores de opacidad, bordes húmedos, size, Stylus, y activar o desactivar las opciones de pinceles (versión 7). Experimenta y obtendrás texturas increíbles.

Esta ilustración se coloreó con los pinceles marcados con rojo, variando los niveles de opacidad Color Dinamics y Other Dinamics.

SI TE GUSTA DIBUJAR, VEN A LA

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde podrás aprender a realizar tus propios Personajes y a darle forma a tus Ideas por medio del Dibujo de ...

CÓMICS
HISTORIETA
PUBLICITARIO Y
EDICIÓN POR COMPUTADORA

ÚNICA ESCUELA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P., CLAVE 09PBT-0702-W

PLANTEL CENTRO
Visítanos en Colón No. 1 Desp. 36
Col. Centro (Atrás del Metro Hidalgo)
Entre el Cinemex Real y La Alameda Central
5512-63-89 y 5512-06-23

PLANTEL ECATEPEC
Te esperamos en: Av. Revolución (30-30) No. 17,
(Entre Av. Juárez Norte y Nicolás Bravo),
San Cristóbal Centro
5770-98-94

PRÓXIMAMENTE MÁS CERCA DE TI, ESTAREMOS EN IZTAPALAPA, CD. SATÉLITE Y CLASES POR INTERNET.

ENTRAN
2 Y PAGA 1
29 y 30 con tu DibujArte
LA REVISTA DEL DIBUJANTE
TNT 7
EXPO MANGA COMIC
29,30 ABRIL 1,2 MAYO
CENTRO DE CONVENCIONES TLATELOLCO
EJE CENTRAL ESQUINA EJE DOS NORTE
TEL: 26 16 23 00 WWW.EXPO-TNT.COM WWW.TNT6.TK